AMIGA PC ATARI ST AMSTRAD C64 SPECTRUM NINTENDO SEGA

+ ALTRI...

Anno III n.5
K 28 MAGGIO 1991
Lire 5000

Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale Gruppo III

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

The Killing Cloud

Una nuvola assassina assale i monitor

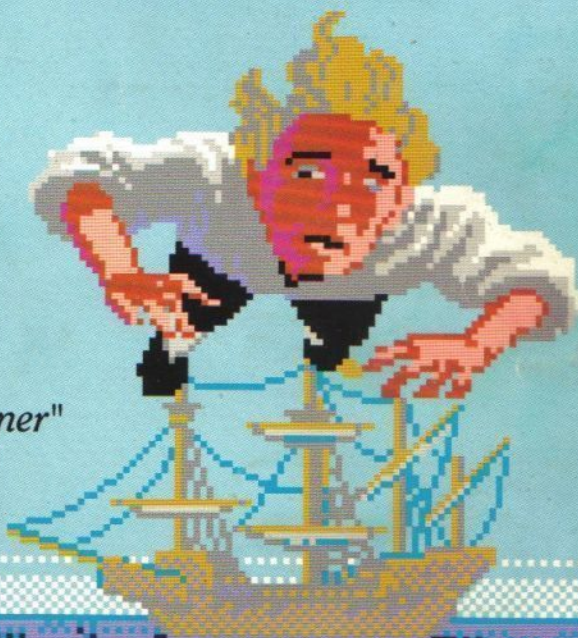
The Secret of Monkey Island

La Lucasfilm si dà alla pirateria

REPORTAGE ESCLUSIVO:
La conferenza dei "game designer" americani

INCHIESTA:
dove finiscono i vostri soldi quando acquistate un gioco?

Glénat ITALIA

Sim Earth

Eccolo finalmente!

Birds of Prey

Anteprima del nuovo gioco della Argonaut Software

RECENSIONI

• BRAT • LINKS • CHUCK ROCK • SUPER CARS 2 • SWIV • FORMULA 1 GP CIRCUITS • SPACE QUEST IV • TOKI • SWITCH BLADE 2. • CANTON • HILL STRE

http://speccy.altervista.org/
SEGA
Master System
7064 SUPER REAL BASKETBALL
Siete pronti per la grande sfida di pallacanestro? Super real Basketball porta velocità, professionalità nella squadra direttamente a casa vostra! Questa fantastica versione di basket sarà una esperienza che non dimenticherete facilmente.
7053 MIKEY MOUSE
Dal fantastico mondo di Walt Disney, direttamente su cartucce Sega le fantastiche avventuare di Topolino. Minnie é in pericolo! E' stata rapita dalla cattiva strega Mirzabel e portata nel suo castello delle illusioni. Topolino è l'unico che può salvarla, ma prima deve trovare il percorso per entrare nel castello e sconfiggere delle strane "cose" che lo stanno aspettando Un gioco adatto per i principianti e per i bambini grazie allo speciale livello "easy mode".
7042 E-SWAT
Uno dei più popolari giochi Arcade trasportato su cartuccia. E' una battaglia contro 6 boss della malavita e del crimine più pericolosi. Una lotta per riportare la pace e l'ordine nella città. I giocatori all'inizio provano il loro coraggio come ordinari poliziotti prima di diventare membri dell'E-SWAT e ricevere un addestramento speciale per difendersi dagli attacchi nemici e vincerli.
7021 CASINO GAMES
Prova anche tu l'emozione di giocare in un vero Casinò. Poker, Black Jack, Baccarà, Slot Machine, Flipper: tutti i classici giochi d'azzardo da giocare fino all'ultima fiche.....dei tuoi avversari naturalmente!
RAMBO III
7015 RAMBO III
E' ritornato ... ed é cattivissimo!!! I nemici tengono in ostaggio il generale, Rambo é l'unico che può salvarlo e riportarlo a casa. Sarà un incontro straordinario.
VIDEOGIOCARE
7052 MOONWALKER
Il mondo é in pericolo. Il maestro del crimine Mr. Big ha rapito il mondo dei bambini. Solo una persona, Michael Jackson alias Moonwalker può salvarli.
7063 JAMES "BUSTER" DUGLAS - KNOCK OUT BOXING
Il giocatore deve affrontare 5 concorrenti per diventare il campione mondiale dei pesi massimi. Ogni concorrente é più forte di quello incontrato precedentemente ma anche Buster Duglas diventa ogni volta più forte grazie ad ogni vittoria.
GIOCHI PREZIOSI
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

ABACUS: MOSTRA-MERCATO DELL'INFORMATICA E DELLA TELEMATICA

PER LO STUDIO, L'HOBBY, LA CASA.

Computer per la scrittura, il disegno, il gioco, la musica, le lingue; libri elettronici; telefoni mobili e cellulari, segreterie, fax e modem, videotext, elettrodomestici intelligenti e tutti i prodotti che "telematizzano" la casa.

Abacus è il primo salone europeo dell'informatica e della telematica destinate al mercato "consumer": per la felicità di famiglie, studenti, docenti e professionisti, che vedranno e proveranno direttamente ciò che stanno cercando.

Dopo la prova, l'acquisto: Abacus è anche il primo grande supermarket dell'informatica e della telematica, in cui è possibile confrontare prezzi e afferrare al volo offerte speciali o novità per portarsele subito a casa.

SYNCRONIA

9-13 MAGGIO 1991

ORE 9-18, INGRESSO GRATUITO, FIERA MILANO, P.zza GIULIO CESARE, P.ta ALBERGHIERA.

http://speccy.altervista.org/

28

recensioni

SU COMPUTER *pagine 30-66*

Per sviluppare *Birds of Prey* la Argonaut ci ha impiegato quattro anni. Ne è alsa la pena? Decidetelo voi andando a pag. 18

Brat è uno dei fortunati giochi a ricevere un trattamento su tre pagine. Più foto, più dettagli, più informazioni. Recensione a pag. 48

In TV Hill Street non c'è più. Per fortuna la Krisalis si è ricordata di Furillo e soci con un ottimo gioco. Leggere per credere a pag.52

IL COLORE DEI SOLDI

In un mondo di ricchi i soldi contano poco, ma in questi anni '90 colpiti dalla recessione, il pensiero di gonfiare le tasche di qualcuno non è gran che divertente. Ecco perché abbiamo condotto un'inchiesta dietro le quinte del "software business". Per la prima volta, potete conoscere le cifre, leggere le dichiarazioni e farvi un'opinione sul costo dei giochi che caricate sui vostri computer. Chi si intasca la gran parte dei profitti? Bisogna dolersi per i poveri programmaori o fischiare i ricchi uomini d'affari?

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni Tel: 02/66103223 fax 02/2423547

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORE Alberto Rossetti

SEGRETARIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta Gianfranco Brambati, Marco Bill Vecchi

COLLABORATORI Alessandro Diano, Paolo Cardillo, Iur, Marco Andreoli, Massimo Galluzzi, Giampaolo Moraschi, Renato Carena, Steve Cooke, Rik Haynes, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Tiziano Toniutti, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA Maria Montesano

CONSULENZA EDITORIALE DTP Benedetta Torrani

FOTOLITO Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri. Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

A TUTTA FORZA

In un mese considerato tradizionalmente come un periodo di magra, le nuove uscite continuano a ritmo incessante. Siamo forse diretti verso una situazione idilliaca con un costante e continuo flusso di nuove uscite anche nei mesi primaverili ed estivi? Qualunque sia la risposta, una cosa è certa: le console stanno conquistando sempre più terreno. Al recente European Computer Trade Show di Londra i giochi per Nintendo, Gameboy, Lynx, Megadrive e Sega Master System si contendevano lo spazio negli stand ai giochi per computer e già alcuni titoli - vedi *Sonic the Hedgehog* per Megadrive (in assoluto il miglior gioco visto all'ECTS) - si lasciano dietro in fatto di giocabilità e grafica molti giochi per Amiga e PC.

Il nuovo *Space Quest* della Sierra e strepitoso. Grafica straordinaria, effetti sonori e tanto, tanto humor.

K SPECIALE CONSOLE 2

In un mondo di seguiti, anche K ha deciso di far seguire al suo primo speciale dedicato esclusivamente alle console un secondo numero ancora più bello, colorato e completo. 64 pagine con notizie, anteprime, recensioni e (a grande richiesta) trucchi solo ed esclusivamente sui giochi per console. Lo trovate nell'edicola sotto casa vostra dal 10 di maggio a 5000 lire

Dalla Conferenza dei Game Designer di San Jose sono emerse interessanti idee e spinosi problemi. Che sia la fine degli sparatutto? Lo saprete a pag. 21

SWITCHBLADE II

Switchblade II **della Gremlin è qualcosa di più di quello che può sembrare a prima vista. È uno sparatutto d'azione "interpretato" da un personaggio centrale contro un fantastico esercito di guerrieri meccanoidi, realizzato in un modo grafico eccellente da renderlo unico nel suo genere. I programmatori sono riusciti ad ottenere quell'aspetto grafico da gioco di console da far venire l'invidia ai possessori di Super Famicom. La recensione a pag. 32.**

MAGGIO 1991

sommario

REGOLARI

SUPPLEMENTO a K n° 28 MAGGIO 1991 L5000
Spedizione in Abb. Post. Gruppo III/70

MACCHINE • RECENSIONI • ANTEPRIME

10 pagine di TRUCCHI & CONSIGLI

MEGADRIVE
mickey mouse • dick tracy

NEO GEO
the super spy

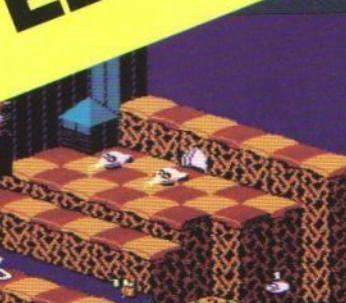
NINTENDO
snake rattle 'n roll • duck tales • black manta

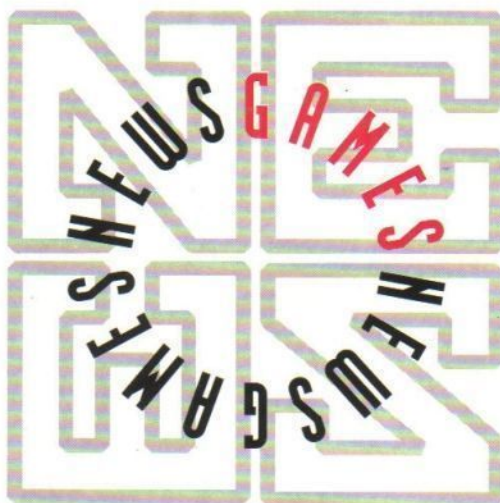
SEGA
Y's • gauntlet • power strike •

SUPER FAMICON
f-zero • pilotw

GAM

tlet • shangai

I'M OUT OF BULLETS!

QUESTO MESE IN EDICOLA

http://speccy.altervista.org/

Tutti, da Freddy Krueger a Barbie, stanno per entrare nei videogiochi, vediamo come...

È tempo di budget un po' per tutte le maggiori software house. Sia la Mirrorsoft che la Digital Integration hanno lanciato da poco la loro collana budget a 16-bit. Per la Mirrorsoft i primi titoli riguardano Speedball *e* Rocket Ranger, *mentre per la Digital Integration i titoli saranno tre:* Sherman M4*, *pubblicato in precedenza dalla Loriciel* Kult *e* North & South *pubblicati dalla Infogrames.*

Alien III

Il nostro terzo appuntamento con le simpatiche creature di "Alien" è in corso di realizzazione e probabilmente arriverà sui grandi schermi di tutta Italia l'anno prossimo. La versione per Console e per computer dovrebbe essere pronta più o meno nello stesso periodo.

Nel terzo episodio della serie, Repley - sempre interpretata da Sigourney Weaver - arriva su un pacifico pianeta minerario, e si trova a dover affrontare per l'ennesima volta le ributtanti creature che ormai sembrano perseguitarla... questa volta però non ha niente che possa aiutarla. Questo terzo seguito di uno dei più popolari film di fantascienza sarà diretto da David Finch, che ha già lavorato con Madonna nei video "Vogue" e "Express Yourself". I due precedenti registi ad aver lavorato alla serie sono stati rispettivamente Ridley Scott ("Bladerunner") e James Cameron ("Terminator").

Un portavoce della 20th Century Fox ci ha detto che la Mirrorsoft è interessata ai diritti per il gioco su computer, console e CD-Rom, tuttavia la Mirrorsoft, non ha confermato questa affermazione. K terrà informati tutti i fan di queste perfette "macchine" assassine sugli ulteriori sviluppi.

Il Formicaio

La Maxis, la società di sviluppo software californiana autrice di *Sim City* e *Sim Earth*, sta realizzando un gioco basato sull'hobby di avere un formicaio sotto vetro in casa, molto in uso negli States. Questi strani "acquari" pieni di sabbia e con una colonia di formiche all'interno, potrebbe essere la base di un gioco molto divertente e coinvolgente.

Ant Farm, questo sarà il titolo del gioco, è scritto per Macintosh da Will Wright (autore di *Sim City* e *Sim Earth*), e sarà disponibile inizialmente per Mac e Pc... "quando li avrò finiti" dice Wright.

A colpi di Martello

Il famoso "Rapper" MC Hammer (quello della pubblicità Pepsi, per intenderci) e Vanilla Ice, stanno legando i loro nomi ad alcuni videogiochi che verranno realizzati verso la fine di quest'anno.

La Tiger Electronics, una società americana specializzata nella realizzazione di giochi portatili a basso costo, sta producendo due titoli che portano il nome di MC Hammer. Questo artista negro di colore - che ha fatto canzoni come "Can't Touch This", "We Gotta Prey" e "Here Comes the Hammer" - sta scalando le classifiche di tutto il mondo. Almeno tre società stanno cercando di assicurarsi i diritti di Hammer per un gioco su NES, ma ancora nessuna è riuscita a concludere l'affare. Nel frattempo, la Pepsi si dice abbia pagato 8 milioni di dollari per farlo partecipare a degli spot pubblicitari (quelli di cui abbiamo parlato prima) e la Mattel sta realizzando una bambola di MC Hammer.

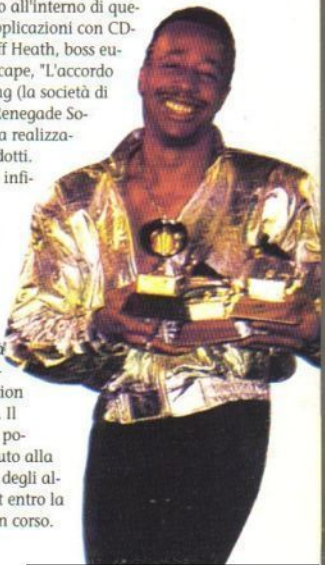
Per non essere da meno, il "rapper" bianco Vanilla Ice, che è balzato prepotentemente alla ribalta qualche mese fa con la canzone "Ice Baby", ha firmato un accordo con la THQ per la realizzazione di un gioco per Gameboy, Super Famicom e Per il NES.

Le versioni per computer non sono previste a causa del mercato ristretto e dell'età,sensibilmente maggior,e dei giocatori.

Sia Ice che Hammer sono dei bravi ballerini, così e facile supporre che entrambi i giochi che porteranno il loro nome saranno basati in qualche modo sulla danza.

La musica leggera è una delle grandi frontiere inviolate dall'industria dei videogiochi, se dimentichiamo i disastri di *Frankie goes to Hollywood* e *Moonwalker*. Questo tipo di videogiochi si rivolgono a un pubblico giovane e permettono ai disegnatori di avere già pronto materiale audio e video. Gli artisti più indicati al momento per la realizzazione di videogiochi sono: Betty Boo, i Beatles, gli Happy Mondays e i KFL. I New Kids on the Block hanno firmato per la Nintendo l'anno scorso, ma ancora non si è visto nulla.

"Stiamo cercando all'interno di questo mercato per applicazioni con CD-ROM," ci dice Geoff Heath, boss europeo della Mindscape, "L'accordo con la Rhythm King (la società di Betty Boo e della Renegade Software) porterà alla realizzazione di molti prodotti. Le possibilità sono infinite."

Heath crede sia possibile produrre sistemi basati su CD in grado di proporre prodotti musicali multimediali con la qualità audio del CD e immagini in full-motion video digitalizzate. Il "gioco della Band" potrebbe essere venduto alla pari delle cassette, degli album e dei compact entro la fine del decennio in corso.

Ancora un Dungeon in 3D

Se pensavate che *Dungeon Master* fosse l'appuntamento definitivo con le caverne in prospettiva 3D, ripensateci. Già nel numero scorso vi abbiamo presentato *Eye of the Beholder* della SSI, questa volta è il turno della Origin, la software house americana che ha realizzato *Wing Commander*, sta lavorando a una versione 3D di *Ultima* - saga fantasy vincitrice di numerosi premi in tutto il mondo.

Al momento il gioco non ha un titolo ben preciso, ma il prodotto finito avrà la grafica in 3D migliore mai implementata in giochi simili.

In *Dungeon Master* della FTL, le caverne e i mostri erano erano solo simulati in 3D. In *"Ultima 3D Dungeons"* avremo della vera grafica in 3D con Texture-Mapping (una tecnica di computer grafica che permette di aggiungere grafica in Bitmap disegnata a mano a un oggetto generato dal computer). Ciò significa che i muri delle caverne saranno fatti di pietre "fotorealistiche" complete di goccie d'acqua che cadono e fango. Un altro vantaggio è che le caverne possono essere viste da ogni angolazione. Tutte le immagini daranno l'impressione che qualche artista le ha disegnate personalmente a mano.

"È più grande di ogni altro dungeon che abbia mai visto in un gioco," dice Chris Roberts della Origin. Purtroppo è anche molto complesso *"Ultima 3D Dungeons"* infatti, sarà un prodotto solo per PC a causa della complessità del codice.

"I giocatori se ne andranno in giro per le caverne, combattendo mostri e trovando oggetti," continua Roberts, "il gioco sarà più cerebrale di *Dungeon Master*. Vogliamo fare in modo che i giocatori si sentano realmente là sotto. Non ci sarà nulla sullo schermo che ricorderà che stanno giocando a un videogioco. Se si vuole interagire con un oggetto su schermo basta cliccarci sopra. Anche la mappa automatica è davvero fantastica. Viene disegnata su una pergamena e sembra davvero che siano i giocatori a disegnarla con una penna d'oca."

Il programma vero e proprio sta per essere finito, l'Origin è pronta per disegnare la trama del gioco. Continuate a leggere K per altre informazioni su *"Ultima 3D Dungeons"*.

"A tutti i potenziali cadetti di Polizia." La strampalata gang protagonista della serie di film "Scuola di Polizia" sta per diventare parte di un videogioco. La Tengen, parte della società Atari Games coin op, ha in mente un gioco, da realizzare per quest'estate, che riprende i folli protagonisti dei film della Warner Bros. Lo scopo di Tackleberry (lo psicopatico amante delle mega pistole), del Ten. Callahan e degli altri cadetti, è quello di salvare la cosa più importante che il Commandante Lassard possiede... il suo pesce rosso! Non sono previste versioni per computer da casa al momento.

Aracnophobia è un videogioco ispirato al recente film di Steven Spielberg basato su ragni assassini. Nel gioco dovrete cacciare e distruggere i letali ragni del Sud America che hanno invaso una tranquilla cittadina californiana. Cercare in centinaia di case, scuole, costruzioni, magazzini e cimiteri. Salvare i cittadini senza speranza. Combattere centinai di ragni guerrieri. Questa ragnatela d'intrighi sarà disponibile nei prossimi mesi su Amiga, PC e ST grazie alla Titus e all'Entertainment International. La foto qui sopra ricorda i fantastici testa a testa di *Spy vs Spy* della First Star.

Double Dragon al Cinema

Sembra che i videogiochi stiano influenzando sempre più il mercato Hollywoodiano. Prima *Super Mario Bros* e ora *Double Dragon*, sono in procinto di essere "convertiti" per il grande schermo diretti soprattutto a una platea di giovanissimi. Chi sarà il prossimo? Forse il simpatico, ma perverso, Larry Laffer, personaggio principale della serie *Leisure Suit Larry*, troverà posto nei cinema di mezza America?

Entrambi i "film-giochi" sono in corso di produzione al momento e dovrebbero essere finiti per l'anno prossimo. *Double Dragon* sarà prodotto dalla Imperial Entertainment di Los Angeles. La Tradewaest ha ottenuto i diritti del videogioco e del film di questo picchiaduro sulle arti marziali del 1987. La società a carattere familiare è una delle più grandi distributori della Nintendo negli USA.

Double Dragon è disponibile per Gameboy, Amiga, PC, ST e NES. K si trasferirà sul set per tenervi costantemente informati.

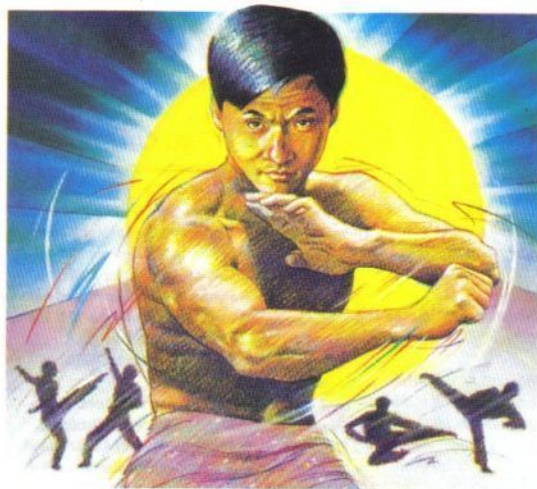
Il ritorno di *Pitfall*!

Non appena la Activision, casa di software californiana, è stata acquistata dalla Disc Company, è cominciata a girare una notizia per la quale uno dei giochi dell'Activision, che ottenne grande successo in passato, sta per essere convertito per Super Famicom.

Pitfall fu realizzato inizialmente per il vecchio Atari VCS dieci anni fa, e può essere descritto come il precursore di giochi in stile *Super Mario Bros*. Sarà davvero interessante vedere come i programmatori della versione per Super Famicom cambieranno la grafica e la giocabilità del gioco originale per renderla accettabile al gusto dei giocatori moderni. I particolari sulla nuova versione sono davvero scarsi per ora.

Al momento in cui questo numero andava in stampa, Veronique Gardy, Marketing Manager della Disc Company in Europa, non ha voluto né confermare né negare le voci che circolano riguardo la conversione di *Pitfall* per Super Famicom. "L'Activision è stata completamente riorganizzata adesso," ci ha detto. Questa riorganizzazione comprende anche la chiusura degli uffici inglesi della Activision a Reading. Le operazioni europee adesso sono gestite dalla base di Parigi in Francia.

K spera che la "nuova" Activision continuerà a produrre giochi di qualità come *Cosmic Osmo*, *Millennium 2.2* e *Alien* in futuro. Ma se l'Activision voleva davvero convertire un vecchio titolo del suo catalogo in un gioco per Super Famicom, perché sceglier *Pitfall*? *Pastfinder*, uno spara e fuggi verticale molto giocabile realizzato nella metà degli anni '80 per il C64, sarebbe stato sicuramente meglio.

Ci sono vecchi giochi che vorreste vedere convertiti per il Super Famicom, per il Megadrive o per il Gameboy? Scrivete a K Speciale Console, in edicola questo mese, e noi passeremo le proposte a chi di dovere.

JACKIE CHAN

Chi si ricorda questa "star" (si fa per dire) dei film di serie "B" sulle arti marziali degli anni '70? Nessuno?!? Lo immaginavo. Beh, la casa di software giapponese Hudsonsoft sembra che se lo ricordi bene. Infatti ha lanciato il gioco *Jackie Chan Action Kung-Fu* per il NES e per il PC Engine.

Durante il gioco, i giocatori assumono il ruolo di Jackie mentre cerca di salvare sua sorella e l'intera Cina sconfiggendo il Grande Mago e i suoi crudeli mostri. Jackie non è una mezza cartuccia è può dare cali volanti ruotando di 180°/360° gradi, fare attacchi tornado e lanciare onde psichiche. Durante il percorso si dovranno fronteggiare guerrieri folli, Buddhaodama, mostri nyudo ragni giganti e shaolin. Fortunatamente, il vostro maestro vi aiuterà nello sconfiggere quest'orda micidiale.

Mr. Chan non è il primo personaggio del grande schermo ad essere stato trasformato in un videogioco. Bruce Lee è già stato visto sul C64 e l'Atari 800 agli inizi dello scorso decennio, e l'abbiamo incontrato di nuovo lo scorso anno su PC grazie alla Datasoft e alla Mindscape. Adesso è logico chiedersi, ci sarà mai un picchia duro dedicato a Chuck Norris? Chi vivrà...

Falcon 3

Esatto! la Spectrum Holobyte e la Mirrorsoft sono pronte per farci volare su PC con il terzo simulatore di volo dedicato all'F-16. Ma c'è qualcosa di nuovo?

La versione definitiva di *Falcon 3* contiene un sacco di particolari nuovi: 3D realistico di basi terrestri tratte dalle vere mappe del Kuwait, di Panama e d'Israele; un totale di 270.000 miglia quadrate di aree di combattimento; opzioni ad alta fedeltà (persino della grafica migliore) per i giocatori con coprocessori matematici; replay della "scatola nera" se i vostri PC posseggono l'EMS; e la possibilità di collegare via modem o via cavo due giocatori per combattere tra loro, agire da capo squadriglia o in formazione oppure eseguire missioni separate.

"Questa nuova realizzazione del super premiato originale, porterà i simulatori di volo a un nuovo livello di realismo per quel che riguarda i computer da casa," preannuncia la Spectrum Holobyte.

Il primo *Falcon* è stato trasformato in uno strumento di allenamento per le forze aeree americane! Non è ancora stato stabilito un prezzo per la versione PC (per macchine 286 o più veloci) di *Falcon 3*. Il gioco supporterà grafica VGA e EGA e schede sonore AdLib, SoundBlaster, Roland e PS/1. Difficilmente ci saranno conversioni per Amiga ed ST a causa del complesso codice di programmazione. La versione originale sarà convertita solo per il CDTV.

Falcon 3 è il primo prodotto della Electronic Battlefield Series (EBS), una nuova sezione della Spectrum Holobyte. Il secondo prodotto sarà *Avenger A-10* e dovrebbe essere disponibile per il prossimo autunno. I due giochi si potranno giocare insieme tramite collegamento via cavo o via modem, permettendo così ai giocatori di combattere missioni sullo stesso campo di battaglia. I giochi EBS possono essere usati da un gruppo di 30 giocatori. Sarà dunque possibile combattere con "piloti" di tutto il mondo. Questa è la grande occasione per confrontarvi con giocatori dell'Iraq, dell'Inghilterra, dell'America e del Brasile. Credete di riuscire a farcela?

MAMMA, HO PERSO L'AEREO
Il film di grande successo che ha recentemente raggiunto anche gli schermi italiani, e che vede un ragazzino di otto anni restare a casa da solo perché i genitori sono partiti in vacanza dimenticandosi di lui, diventerà un gioco per Super Famicom, Gameboy e NES a settembre, grazie alla THQ. Tutti e tre i giochi si baseranno sulla trama del film. "Stiamo lavorando come matti perché sia tutto a posto," ci conferma un portavoce della THQ. Il seguito del film, che speriamo non si intitolerà "Mamma, ho perso l'aero 2", dovrebbe raggiungere i grandi schermi di tutta Italia per la fine del prossimo anno.

James Pond, l'agente segreto con la faccia da pesce, è di scena sul Megadrive grazie alla Millennium e alla Electronic ARTS. Questo gioco a piattaforme multi livello di ispirazione Giapponese è stato convertito dall'autore del programma originale per Amiga Chris Sorrell e dal suo amico Steve Bak. Il prezzo inglese del gioco è di 40 sterline (circa 100000 lire). *James Pond* è l'ultimo gioco, in ordine di tempo, ad essere convertito da Amiga a Megadrive. Chi può dimenticarsi i precedenti *Battle Squadron* e *Sword of Sodan*? Fortunatamente, almeno per quel che riguarda l'ultimo titolo, noi lo abbiamo fatto!

Freddy Krueger affila gli artigli

Questo non è un gioco per chi s'impressiona facilmente. La serie di film che vede protagonista il malvagio Freddy Krueger e i suoi acuminati artigli, è stata trasformata in un'avventura dinamica per il NES dalla LJN americana.

È successo qualcosa di orribile ad Elm Street ultimamente. Un incubo è diventato realtà. I ragazzi del vicinato muoiono misteriosamente durante la notte. IL vostro compito, e degli amici che vi restano, è quello di trovare in Elm Street le ossa sparpagliate di Freddy, la causa di tutto questo orrore. Ma riuscirete a bruciarle nella fornace della scuola prima di addormentarvi?

Se combattere contro Freddy è troppo difficile per voi, non preoccupatevi, la cartuccia sarà compatibile al Satellite (joystick particolare che funziona senza fili). Perciò potrete farvi aiutare da tre amici nella risoluzione del caso. Dopo tutto Freddy preferisce quattro vittime al posto di una sola!

I giochi per console che coinvolgano quattro giocatori contemporaneamente sono molto richiesti ultimamente in Giappone e in America. Tra poco dovrebbero essere disponibili la versione a quattro giocatori di *Gauntlet II*della Mindscape sul NES, e *F1 Racing Simulator*, della stessa Nintendo, per Gameboy.

Twin Peaks

Brutte notizie per i fan del serial televisivo che ha imperversato il mercoledì su Canale 5. La Hi -Tech Expressions ha deciso di abbandonare il progetto della realizzazione di un videogioco basato su "Twin Peaks".

E ora una bruttissima notizia per chi ha seguito questa soap opera surreale di David Lynch, il regista di Erasehead, Blue Velvet e Dune. Sembra che la terza serie di "Twin Peaks" sia stata cancellata dal palinsesto dei network televisivi americani a causa del basso indice d'ascolto. Anche se le migliaia di telefonate dei telespettatori inferociti potrebbero far cambiare idea ai boss del "quinto potere" americano.

Adesso passiamo a una notizia ancora peggiore. Al posto di un videogioco su Twin Peaks, la HI-Tech Expressions ha acquistato la licenza della più famosa bambola del mondo. *Barbie*, il videogioco sarà rivolto in maniera specifica alla ragazzine dai 4 agli undici anni. La società americana spera di lanciarlo sul mercato per il NES prima della fine del 1991.

Lungi da noi l'idea di giudicare un gioco prima di averlo visto, ma l'intero progetto fa pena. Non dimentichiamo che la Epyx sfruttò la licenza di un videogioco di Barbie a metà degli anni ottanta, e fallì miseramente. Certo, ci sono molte ragazzine che possegono il NES (soprattutto in America), ma pensate un momento, perché passare il tempo con un videogioco il cui unico scopo è quello di cambiare i vestiti alla bambola del cuore? Come? Beh, se lo dite voi...

Almeno la Hi-Tech Expressions si è ripresa con una versione per NES di Tom & Jerry, non ditemi che non sapete chi sono, che dovrebbe essere pronta per il prossimo anno.

"Space 1889" su computer

La Entertainment International, la software house inglese di Basildon, ha in programma l'uscita di tre nuovi giochi.

***Volfied*, è un coin op della Taito con sedici livelli di spara e fuggi. I giocatori si aggireranno per un labirinto sia distruggendo alieni che bloccando il loro percorso. *Volfied* è gia in commercio per PC Engine, mentre le versioni per Amiga, Gameboy e ST sono nelle mani della Oxford Digital Enterprise.**

***Eye of the Storm* è un simulatore di volo spaziale strategico di Jason Kingsley, il tipo che ha fatto *Murder* per la US Gold e la grafica per *Killer* della Adamski. Presto disponibile per Amiga, PC e ST.**

***Jules Verne's Space 1889* dovrebbe attirare i giocatori che preferiscono "pensare". Disponibile a luglio per i 16-bit, il gioco si basa un RPG della Game Designer Workshop disponibile anche in Italia (ma solo in inglese al momento). Dice la EL, "*Space 1889* è incredibilmente grande, con ore e ore di divertimento assicurato. È qualcosa come *Megatraveller One* ma con un sistema di controllo diverso".**

La Anco svende!

La Anco, la software house che ha pubblicato il gioco di calcio più popolare di tutti i tempi, *Kick Off* ha annunciato l'uscita dei prodotti budget, sotto l'edichetta Top Shots. I primi tre titoli in uscita sono: *Spherical*, (un'avventura dinamica originariamente pubblicata dalla Rainbow Arts), *Strip Poker II* (il titolo dice già tutto) e naturalmente, il preferito di tutti, *Kick Off* che include anche *Extra Time*, il primo data disk del successo calcistico della Anco.

Incubo!

Con una mossa decisamente intelligente, la Mindscape ha deciso di adattare il sistema di gioco del suo successo *Captive* a un nuovo gioco di prossima uscita.

"Prenderemo la storia, i personaggi e l'atmosfera di *Knightmare* e li metteremo nel paesaggio di *Captive*" dice Phil Harrison, il Manager dello sviluppo software della Mindscape. "*Knightmare* è il più popolare show televisivo dedicato ai ragazzi in Inghilterra (ne abbiamo parlato sul primo numero di K). L'Activision ne aveva già fatto un gioco alcuni anni fa senza riscuotere molto successo. Il nostro gioco è più orientato ai puzzle rispetto a *Captive*. Lo stiamo realizzando anche in diverse lingue, francese, tedesco e italiano."

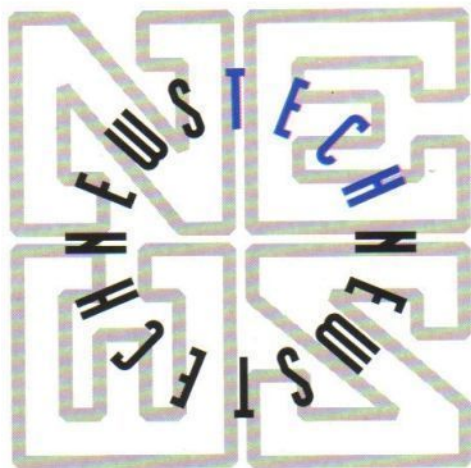
Siamo sicuri che presto vedremo sempre più giochi basati su sistemi di gioco popolari e sull'interfaccia utente nei mesi a venire. È questa è sicuramente una buona notizia per i giocatori perché incoraggerà i programmatori a concentrarsi maggiormente su giochi con un sistema di gioco e con un interfaccia utente più intuitivi.

Ground Commander

Chris Roberts e gli esperti della Origin stanno sviluppando alcune routine super-avanzate per un gioco che dovrebbe essere superiore persino al magnifico *Wing Commander* in termini di grafica, giocabilità e presentazione pseudo cinematografica.

"Inizialmente abbiamo pensato di fare un gioco di combattimento tra automobili" racconta Roberts, "poi abbiamo deciso che un simulatore di combattimento aereo cronologicamente posto 20 anni nel futuro sarebbe stato molto più interessante.

"Il mondo sta lentamente scivolando verso il collasso economico. Gli USA sono divisi in quattro o cinque nazioni differenti e sono scoppiati molti di conflitti. Le corporazioni sono molto più potenti dei governi. C'è un nuovo tipo di acquisizione socetaria - una corporazione attacca uno stato e se lo prende. "Il giocatore fa parte di un gruppo di cinque mercenari che vendono i propri servigi al miglior offerente. Insomma un misto tra il Mucchio Selvaggio, con un pizzico dell'A-Team, di Top Gun e Mad Max. Le cose che hanno più valore in assoluto sono il petrolio e la tecnologia. Sono poco le persone che hanno le conoscenze, i macchinari o le parti di ricambio per riparare le cose. La gente continua a volare su aeri ad alta tecnologia come gli Harrier e gli F-16, ma si rompono molto spesso. Perciò c'è un ritorno all'uso di aerei come i P-52 Mustang che sono decisamente più affidabili. "Nel gioco ci sarà un parco aerei tra cui scegliere. Sarà il giocatore a decidere quali aerei e quali munizioni acquistare. La scelta non sarà intimidatoria, vogliamo che i giocatori comprino in questo gioco. Avremo inoltre una trama tipo film, in cui si faranno tutte le cose divertenti tralasciando quelle che annoiano.

"Quello che al momento viene chiamato *Ground Commander*, conterrà la nostra migliore grafica "fotorealistica". Tutti i palazzi avranno porte e muri realistici. Vedrete le onde sull'acqua e realistici campi di grano. Le immagini utilizzeranno lo shading di Gouraud (algoritmo molto veloce che elimina le sfaccettature) in tempo reale e "texture mapping" (tecnica di shading che permette la simulazione di superfici variegate rendendo le immagini 3D più relistiche), procedementi usati per la prima volta in un videogioco.". Tutti gli eccelenti particolari che sono presenti in *Wing Commander 2* (sequenze animate stile film, commenti musicali d'effetto, voci campionate, e così via) saranno utilizzati e migliorati. Il cyberpunk *Ground Commander* dovrebbe essere realizzato per PC a ottobre.

Dai giochi arcade olografici alle "video droghe", K esamina le ultima novità in fatto di tecno-gadget dal Giappone e dagli USA...

Coin-op Olografici

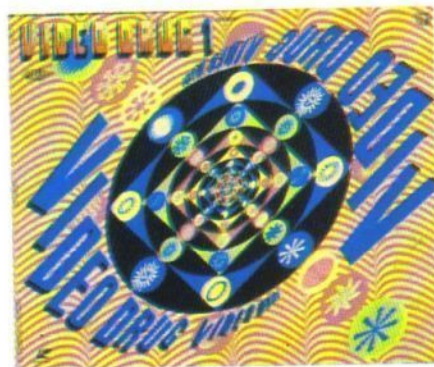
La Sega, gigante giapponese dei videogiochi, ha annunciato che all'ACME (American Coin Machine Exposition) di Las Vegas presenterà un coin-op che utilizza una tecnologia visuale olografica.

Gli schermi olografici sono il sogno degli scrittori di fantascienza da trent'anni a questa parte. Oggi, grazie a delle ricerche condotte in università americane, la fantascienza sta per diventare realtà.

Le notizie su questo rivoluzionario coin-op sono scarse quanto un 10 in pagella: al momento, l'unica cosa che si sa è che la Sega ha acquisito la licenza d'uso della tecnologia da una società americana. Appena avremo altre notizie ve lo faremo sapere.

La Time Warner, il conglomerato americano che opera nel settore dell'intrattenimento, sta lavorando ad un progetto di TV cavo interattiva a due vie e 150 canali per l'Europa, il Giappone e gli USA. Utilizzando le ultime novità in fatto di tecnologia a fibre ottiche, gli abbonati potranno accedere 24 ore su 24 a servizi quali film a pagamento, home-banking, teleacquisti, collegamenti via computer, trasmissioni via fax, servizi interattivi vocali e reti di comunicazione personali. Questa nuova rete via cavo apre le porte alla programmazione televisiva "settoriale" tra cui programmi educativi, etnici e/o di argomenti particolari. La Time Warner, che è la seconda società via cavo degli Stati Uniti, è attualmente alla ricerca di partner in Europa e Giappone. La TV cavo dovrebbe cominciare a trasmettere nel 1993.

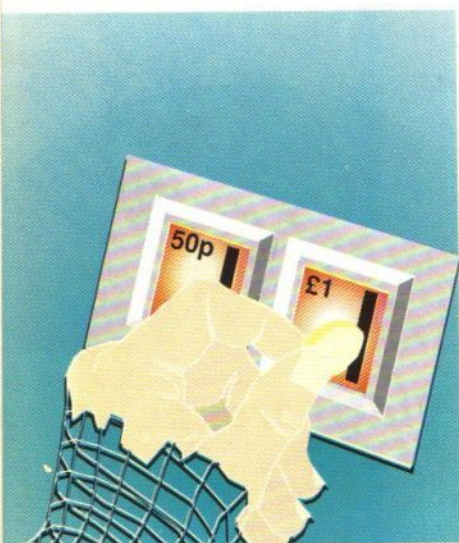
Anche l'occhio vuole la sua parte

"Per rendere giustizia alla qualità del gioco, e in accordo con i distributori italiani ed esteri della Genias, è stato deciso di cambiare il disegno di copertina del gioco *Warm Up*". Queste sono le parole di un comunicato stampa con il quale Riccardo Arioti, della Genias, ha annunciato il cambio dell' impostazione grafica del loro nuovo gioco di corsa che uscirà tra breve. Nonostante la pubblicità con la vecchia immagine abbia già fatto la sua apparizione sulle riviste del settore, la decisione è stata presa perché gli esperti hanno consigliato di fare un disegno che avesse più impatto e rispecchiasse al meglio le caratteristiche del gioco. In un settore come quello dei videogiochi, come in molti altri, a volte è proprio "l'abito che fa il monaco".

Video droghe

Una pericolosa video droga sta diffondendosi nei bar e locali pubblici giapponesi di quart'ordine. Una società di Tokyo, la Ask Storytellers ha ideato una "esperienza allucinogena legale" basata su un video generato da computer che fa "sballare" soltanto a guardarlo.

Sembra che le immagini facciano girare la testa e diano una strana sensazione sotto il naso! L'insolito programma audiovisivo, che è intitolato Video Drug One, è stato prodotto dal noto (?) artista giapponese Ryotsuke Jimon e dal musicista house Greater Than One - è disponibile in videocassetta (¥3800/L. 35000) e in laserdisc(¥4800/L.42000).

Occhio ragazzi, ricordate che le video droghe vi faranno venire un'emicrania da elefante.

http://speccy.altervista.org/

IMMAGINI *oltre ogni* IMMAGINAZIONE

Processori video DVI, memorie multi-megabyte, immagini da film, audio di qualità-CD. Rik Haynes vi presenta la nuova generazione di videogiochi da bar...

I sogni digitali di una compagnia californiana faranno sembrare l'abusato "sprite engine" della Sega un sovrappiù, visto che lanceranno sul mercato una nuova generazione di coin-op cinematografici con compact-disc. La Data East ha annunciato che la prossima generazione di videogiochi adotterà la tecnologia DVI (Digital Video Interactive), che consente di trarre da un CD-ROM animazioni di tipo cinematografico.

Questa scaltra compagnia di San Jose ha sottoscritto diritti esclusivi per la creazione di una nuova generazione di giochi da bar che sfruttano la tecnologia avanzata DVI della Intel. Usando il processore DVI i750 della Intel, la Data East produrrà videogiochi a gettone graficamente sofisticati con sequenze animate che si avvicinano a quelle dei film. È previsto che i primi giochi DVI raggiungeranno le sale-gioco per la fine dell'estate e avranno un prezzo competitivo rispetto ai videogiochi esistenti.

"I nostri giochi DVI rivoluzioneranno e daranno nuova linfa al mondo dei videogiochi da bar," dice Joseph Keenan, presidente della Data East USA, Inc. "Per la prima volta, i giochi da bar avranno grafica con l'intensità, la profondità e il realismo di un film. I giocatori avranno la sensazione di partecipare come mai gli era successo."

Il DVI rende possibile una memorizzazione e un recupero, con alte prestazioni, di grandi blocchi di grafica animata su CD-ROM. Usando il processore video i750, più l'hardware e il software dedicato, la Data East ha sviluppato un sistema che velocemente e nitidamente invia massicce quantità di informazioni grafiche su schermo, dando così vita a sequenze con animazione fluida e definizione da pellicola cinematografica. La Data East ha già presentato il prototipo di un gioco di simulazione di elicottero chiamato *Thunderstorm*.

"Negli ultimi anni, i videogiochi da bar hanno perso parte del loro predominio tecnologico sui sistemi di intrattenimento casalinghi," ritiene Keenan, "Con la tecnologia DVI la superiorità è ripristinata, e si rende immediatamente disponibile una tecnologia multimediale molto avanzata, che entrerà nelle sale gioco molto prima di quando lo farà nel mercato dei "casalinghi."

Keenan pensa di fornire le attrezzature per lo sviluppo di hardware e software DVI a game designer indipendenti interessati alla realizzazione di videogiochi DVI. La Data East sta anche pensando a un video jukebox che utilizzi la musica e le immagini da CD e la tecnologia DVI.

GIOCHI SENZA FRONTIERE

L'IVG (Interactive Video Game) è il sistema di recente ideazione che applica la tecnologia DVI della Intel a un drive CD-ROM della Data East. I giochi che si possono creare con l'IVG sono capaci di utilizzare sequenze filmate... giochi tipo *Mad Dog*, che utilizzano immagini vere, giochi di golf e di guida che utilizzano riprese delle gare reali, giochi di baseball che utilizzano inquadrature di lanciatori e battitori di partite giocate realmente, macchine da poker e per la predizione del futuro che utilizzano filmati della vita reale e giochi di quiz con domande fatte da un vero presentatore (beh, non è che la visione-CD di Mike Bongiorno sia la mia massima aspirazione..., NdR).

Giochi che invece richiederebbero sequenze troppo difficili o impossibili da ottenere potrebbero usare la migliore computer grafica disponibile. E ci saranno degli spara-e-fuggi con tematiche spaziali che avranno immagini con definizione fotografica.

E perché fermarsi ai giochi ordinari? Immaginatevi viaggi inventati a basso costo - con 2000 lire visiterete i viottoli di Bangkok, la foresta amazzonica o le lune di Saturno. Secondo la Intel: "La tecnologia DVI consentirà viste panoramiche a 360 gradi di ambienti, complete di sonoro, varie visuali, interni di stanze di hotel, visite a ristoranti con possibilità di visionare il menu, e tour con una guida che vi racconta le informazioni storiche e le attrattive del luogo."

Dato che l'IVG utilizza l'elaborazione digitale di immagini, le future migliorie renderanno possibili altri effetti speciali. Avremo giochi con riduzione, espansione e rotazione dello schermo. Giochi che propongono visuali a 360 gradi. Giochi in pseudo-3D. Giochi con velocità variabile di riproduzione delle immagini.

"Dobbiamo ancora scoprire fin dove possono arrivare le applicazioni basate sulle capacità di elaborazione del chip LSI," riferiscono alla Data East. L'IVG è dotato di un connettore JAMMA, in modo da poter essere col-

legato ai cabinati dei coin-op.

"Se la velocità di elaborazione del drive CD potesse essere raddoppiata, le sequenze di gioco in cui le immagini "staccano" sarebbero decisamente più fluide," ci confidano alla Data East. "Con lo sviluppo del firmware (microcodice) DVI-LSI, sarà possibile includere effetti speciali come allargamento, riduzione e rotazione."

ACCETTARE LA SFIDA

Qual è il problema dell'IVG? Gli ideatori di giochi dovranno inventarsi metodi convenienti per creare immagini di alta qualità in modo da sfruttare al massimo le capacità dell'IVG. Le società interessate dovranno acquistare una workstation della Silicon Graphics da 120 milioni di lire oppure trovarsi un video produttore o una società di professionisti della computergrafica. Di conseguenza, i titoli IVG combineranno probabilmente sequenze dal vivo e computergrafica generata da sistemi superiori con il tipo di grafica a cui sono abituati i frequentatori di sale-gioco.

Questo inconveniente non impedisce agli ideatori di giochi britannici di sbavare all'idea di quel che si potrebbe fare con IVG e DVI. "È il primo passo per rendere giustificabile una licenza cinematografica," dice Peter Molyneux, il creatore di *Populous* e *Powermonger*. Martin Kenwright della Digital Image Design (*F-29 Retaliator* ed *Epic*) pensa che il sistema sia perfetto per produrre complessi simulatori con macchine, aerei, elicotteri o astronavi velocissimi. "In un gioco basato sul film 'Giochi Stellari', si avrebbe a che fare con complessi astro-caccia in 3D," si mette a immaginare, "le fasi di battaglia avrebbero sezioni CD-interattive (atterraggio in una baia d'attracco, riarmamento, immagini di circostanza), e mentre il gioco prende imprevedibili sviluppi, potrebbe essere evidenziata una schermata che testimonia i progressi del giocatore. Per esempio, se il giocatore vince ci potrebbero essere scene di giubilo."

Tutti quelli che abbiamo interpellato concordano sul fatto che le immagini dell'IVG dovrebbero comprendere sequenze da film, da video a basso costo o da cartoni animati, immagini digitalizzate o generate da una workstation ad alte prestazioni. La creazione di queste immagini comporta certe spese. "Un artista medio della Quantel chiede 200 sterline (circa 400000 lire) all'ora," riferisce Phil Harrison, Direttore dello Sviluppo del Software alla Mindscape. "Le spese necessarie ci impediranno l'uso completo delle caratteristiche del DVI... e gli schemi di gioco dovranno confrontarsi con questi problemi." Jim MacKonochie, grande esperto dei multimedia, ha una soluzione. "Io progetterei giochi che combinano immagini di qualità televisiva e computergrafica. Ad esempio, in *Dungeon Master* tutti i mostri verrebbero ripresi con una telecamera e nel gioco apparirebbero sovrimpressi alla grafica computerizzata del dungeon."

Troverebbe il suo posto un nuovo sorprendente mercato a basso costo. I creatori di modellini potrebbero fornire oggetti a prezzi accettabili da includere nei giochi IVG. I modellini potrebbero essere ripresi direttamente da una telecamera o passati allo scanner con un deck per effetti speciali.

Peter Molyneux sottolinea che ci vorrebbero 48 anni-artista per riempire di grafica disegnata a mano un singolo compact-disc! Nessuno vuole aspettare tanto per vedere il primo gioco DVI. K vi rivelerà come la Data East sta affrontando tutti questi problemi e, in anteprima, presenterà i primi giochi DVI nei mesi a venire.

COSA PUO' FARE IL DVI?

Il chip i750 della Intel consente la riproduzione in full-motion, immagini statiche con colori reali, grafica e audio di alta qualità tutti in digitale, ambienti interattivi. Le tecniche di elaborazione video del DVI vengono usate per memorizzare immagini in movimento in forma compressa. Durante la riproduzione, i processori grafici interni (componenti l'i750) attuano in anticipo la decompressione in tempo reale e la manipolazione dei dati digitali e danno vita alle immagini su schermo.

- Riproduzione video a colori, a tutto schermo e a 30 frame al secondo da CD-ROM
- Capacità di memorizzazione di oltre un'ora di immagini in movimento su un singolo compact disc (proporzionalmente alle dimensioni delle finestre-video)
- Le immagini video sono visualizzate con risoluzione di 512X480 pixel da immagini in bitmap di 256X240 in VRAM
- Possibilità di manipolazione video programmabile in tempo reale per ogni frame, che consente l'attivazione di funzioni speciali: distorsione, primi piani, dissolvenza, ecc.
- Riproduzione simultanea di strisce video con grafica, testo sovrimpresso e commento sonoro

FOTOGRAMMI CON COLORI REALI

Può mostrare immagini in alta risoluzione a colori reali con una gamma selezionabile di risoluzioni e formati di pixel. Possono essere mostrati fino a 16,8 milioni di colori simultaneamente, con armoniche gradazioni di colore essenziali per riprodurre immagini dal vivo.

Formati di Pixel
8-bit, 8-bit CLUT, 9-bit, 16-bit, 24-bit, 24-bit/8-bit CLUT mista.
Risoluzioni di schermo
1024X480 (interlacciata), 768X480 (interlacciata), 256X240 (interlacciata o non interlacciata).
Le immagini statiche possono essere compresse e memorizzate su CD-ROM.
La compressione è controllabile per mezzo di un software che soddisfi al compromesso spazio/qualità. Per esempio, a seconda del fattore di compressione e della risoluzione video, si possono memorizzare su un singolo CD sino a 80000 immagini statiche.

MANIPOLAZIONE DI IMMAGINI E GRAFICA AD ALTA VELOCITÀ

Il processore interno di gestione dei pixel prevede 12,5 milioni di operazioni su pixel al secondo. Questo processore opera in stretta sintonia con il processore del display. Mentre il processore dei pixel disegna e manipola le immagini bitmap nei 2Mb di VRAM, il processore del display mostra immagini sullo schermo tratte da altre bitmap.

Prestazioni
- 3000 poligoni piani o solidi al secondo (poligoni di 1000 pixel a 8-bit)
- 350 poligoni con "shading di Gourard" al secondo (poligoni di 1000 pixel a 16- o 24-bit)
- 75000 caratteri al secondo (caratteri di 8X10)

Le operazioni di manipolazione delle immagini sono possibili grazie ai richiami del software alle routine in microcodice. Queste operazioni si possono svolgere a velocità di quadro con testo e grafica sovrimpressi.

AUDIO AD ALTA FEDELTÀ

L'output ad alta fedeltà mono o stereo viene fornito da un processore interno separato con segnale digitale a 32MHz. Supporta fino a quattro emissioni audio, imbrigliate in due canali d'uscita. Le frequenze di campionamento, fino a 125Kbit al secondo, possono essere regolate dal software per una risposta in frequenza massima di 16KHz su una gamma dinamica di 84dB. La riproduzione audio può essere regolata variando la frequenza di campionamento e i livelli di filtraggio. Durante il rilevamento dell'audio, la compressione audio ADPCM utilizza gli algoritmi del software.

COSA RENDE IL DVI SPECIALE?

Il Video richiede un'enorme quantità di dati - un quadro=750K
Il movimento richiede 30 quadri al secondo
Quindi: 1 secondo richiede 750Kx30Q/S=22,5Mb
CD-ROM=capacità di 650Mb
Frequenza di trasferimento dati del CD-ROM=150K al secondo
Quindi: ci vorrebbe più di un'ora per riprodurre 29 secondi di pellicola
Soluzione: il DVI - motivo: il DVI utilizza una compressione dei dati dei file con un rapporto di 160 a 1

PRESTAZIONI DEL DVI

Immagini statiche
Risoluzione max=1024x512
Alta Risoluzione=7000 immagini
Media Risoluzione=10000 immagini
Bassa Risoluzione=40000 immagini (capacità aumentata con immagini parziali)
Può anche appropriarsi dei dati-video in tempo reale (con un hardware speciale ma a una risoluzione inferiore (128x120))

Grafica
Utilizza pixel a 8, 16 e 32 bit con sovrimpressione grafica CLUT su video interno o esterno

Testo = 65000 pagine

Audio
5 ore di FM stereo, 20 ore di mono in gamma media, 40 ore di mono in AM

Animazione Video (con audio)
1 ora di full-screen, 4 ore di full-motion per 1/4 dello schermo, 16 ore di full-motion per 1/8 dello schermo, frequenza di 1/2 frame

Esempio tipico
Da un compact disc: 20 minuti di full motion video, 5000 fotogrammi in alta risoluzione, 6 ore di audio a commento dei fotogrammi, 15000 pagine di testo.

Il colore dei soldi

39.000 lire sono senza dubbio un sacco di soldi. Quando comprate l'ultima novità in fatto di divertimento elettronico, dove vanno a finire i vostri soldi? Contribuiscono alla produzione di giochi nuovi e innovativi o vanno semplicemente a ingrassare le tasche di qualche già grasso uomo d'affari?
K indaga nel mondo dell'editoria del software per scoprire dove finiscono i vostri "dindi".

COME AVERE SUCCESSO

Va bene spendere un sacco di tempo, sforzi e denaro per realizzare il gioco del secolo, ma tutto questo lavoro non avrebbe senso se il pubblico non venisse a sapere del gioco. Allora subentra uno dei più complessi, costosi e cruciali fattori nel campo dell'industria del software (e non solo): il *marketing*.

Il marketing è un affare piuttosto complesso e siccome le operazioni che cadono sotto questa voce sono molte, è anche uno dei più costosi. Nelle 39.000 lire che sono il prezzo medio di un normale gioco a 16-bit, almeno 5.000 lire sono spese in marketing.

Il concetto del marketing, e come funziona, è abbastanza semplice. Consiste nell'informare il pubblico sui nuovi prodotti, farle sembrare appetibili e, come risultato finale, fare in modo che i videogiocatori li vogliano acquistare. I modi per far si che tutto ciò accada però, sono abbastanza complessi.

La pubblicità è sempre il modo più popolare per far giungere un messaggio. In media, circa un terzo di una tipica rivista di computer è costituita da pubblicità, con una pagina a quattro colori venduta a circa 3 milioni di lire (prezzo di listino). Per pubblicità più complesse (tipo le tre pagine usate in Inghilterra per il lancio di *Midwinter* lo scorso anno), il prezzo comincia ad assomigliare allo stipendio di un parlamentare (anche se non uno dei più pagati). Se ciò vi sembra eccessivo, provate un po' a vedere quanto costa fare pubblicità su altri periodici più o meno famosi.

La pubblicità però fa il suo lavoro sino a un certo punto. Le software house sono molto interessate ai restanti due terzi che compongono una rivista di videogiochi: le recensioni. Ma mentre una società può acquistare, o meglio affittare, delle pagine di una rivista e magnificare il proprio gioco, fare in modo che i redattori di una rivista dicano lo stesso non è così semplice, dobbiamo essere imparziali dopo tutto. In compenso avere buone recensioni, a differenza delle pagine pubblicitarie, è gratis. O no?

Le software house vogliono delle buone recensioni, e sono pronte a pagare per averle. Non stiamo parlando di mazzette o di buste chiuse all'attenzione esclusiva di questo o quel redattore, niente di tutto questo, ma tutto ciò che è una casa di software può fare per accaparrarsi i favori di un giornalista, anche se leggermente, costa di sicuro qualche liretta in più. Cene di lavoro, feste, meeting, viaggi all'estero, ecc... tutte queste spese extra vanno a sommarsi al budget del marketing.

E non dimentichiamoci del gioco in sé, naturalmente. L'illustrazione della scatola, il design, il manuale e la documentazione, devo essere tutti di ottima fattura per dare la giusta immagine di un gioco, altrimenti si perdono punti. E tutto quello che avanza dopo queste dispendiose attività viene speso in magliette, materiale per i punti vendita (poster, cartoline e così via) e qualunque altra cosa che possa sembrare un veicolo promozionale d'effetto.

PRODUZIONE

Prendiamo in considerazione la produzione di un gioco a 16-bit di, ipoteticamente, 5000 copie. La duplicazione di un disco da 3,5 per i 16-bit costa intorno alle 1300 lire con protezione software, e 750 lire senza protezione, con logici sconti quantità. Se a tutto ciò aggiungiamo il compenso dei programmatori (tra i 4 e 18 milioni circa) la pubblicità sulle varie riviste di settore (diciamo 5 milioni), la realizzazione del manuale e della scatola (il costo varia dal tipo di confezione e dalla consistenza in numero di pagine del manuale ma ipotizziamo 3 milioni) e l'eventuale cena di presentazione ai giornalisti (cosa che accade molto di rado da noi) si può supporre, sempre ipotizzando, un costo totale di circa 30 milioni di lire per la produzione di un videogio-

Rivista	Diffusione	Prezzo per pagina
K	22.000	3.000.000
Panorama	441.394*	39.975.000
MC Microcomputer	45.000*	4.000.000*
Tutto	169.588*	15.000.000
Zerouno	15.732*	6.650.000
Sorrisi & Canzoni TV	2.272.600*	90.000.000

*dati relativi al 1989.

co in Italia.

Bisogna comunque tenere ben presente che il prezzo di "copertina" viene sempre scontato al distributore e al rivenditore che, in definitiva, sono coloro che più guadagnano sul prodotto, come vedremo in seguito.

PUNTI DI VISTA

Un veterano dell'industria dei videogiochi come Andrew Wright non crede che i prodotti su licenza siano l'unica via che permetterà al divertimento elettronico di avere successo. "Sarebbe un mondo davvero triste se non si realizzassero prodotti originali," dice. "Sarebbe come dire non fate film, o non fate quadri." Ma sicuramente il vero guadagno viene ricavato dai prodotti su licenza non è vero? "Non necessariamente," puntualizza Wright. "Guardiamo Populous. Con un prodotto originale si è in grado di vendere la licenza a casa produttrici di giochi in cartuccia come la Nintendo o altre, con un prodotto su licenza non puoi certo farlo."

E cosa si può dire di tutti quei poveri programmatori che guadagnano poco o niente? "Mi piacerebbe incontrare alcuni di questi programmatori, perché sicuramente loro non fanno la fame per causa nostra," replica Wright. "Un programmatore può sempre andare da un legale con i contratti che gli vengono offerti. Molti di loro semplicemente firmano senza leggere ciò che sta sopra il loro autografo."

Wright pensa che gli sviluppatori debbano essere pagati di più o di meno? "Beh, penso che le ditte che si occupano di sviluppare i progetti debbano essere pagate di meno, e i programmatori che lavorano per loro di più. Ma al momento penso che il bilanciamento sia abbastanza giusto."

Tony Beckwith della Image Works dice che ovviamente è più facile speculare su un prodotto originale che non su un prodotto preso dalla licenza di un film o di un coin op. Allora perché realizzare giochi originali? "Se si ha tra le mani un prodotto vincente come Falcon, i riconoscimenti per chi lo pubblica e per il programmattore sono sicuramente più grandi. Ha venduto 200.000 copie, ilche significa che è uno dei best-seller di sempre tra i simulatori di volo."

Anche vista così, la fetta di torta che la software house prende è molto più grande di quella che ottiene il programmatore, quindi? "Beh, siamo noi che corriamo il rischio più grosso, bisogna ricordarselo. Ciò che possiamo offrire in più è una percentuale per un team di programmatori affermati, il che significa che se producono un gioco di successo anche loro ne avranno i giusti benefici. Una volta che abbiamo coperto il rischio iniziale perché non garantire maggiori entrate agli sviluppatori?"

Anche in Italia molti programmatori ritengono che il loro lavoro debba essere retribuito in maniera migliore. "Se proponi a un programmatore di dividere i profitti e le perdite dovuti alla realizzazione del suo gioco," ci dice Riccardo Arioti della Genias, "stai sicuro che non accetterà mai, perché i rischi di una operazione come questa sono molto alti."

"Bisogna considerare alcuni punti di vista importanti," aggiunge Antonio Farina dell'Idea, "se il prodotto viene presentato dal programmatore già pronto, il suo compenso è in percentuale rispetto alle vendite, se invece viene commissionato il pagamento del programmatore o di un gruppo di sviluppatori è predefinito." Ma allora lo "stipendio" di un programmatore è giusto? "Secondo me sì," prosegue Farina, "essendo il progetto su commissione il programmatore può valutare i tempi e i modi di realizzazione a priori, e decidere quale secondo lui è la cifra ideale."

AI PROGRAMMATORI PIACCIONO LE PORSCHE

Quanto detto finora ci suggerisce di dimenticare l'archetipo del programmatore alla guida di fiammeggianti fuoriserie. La realtà dei programmatori medi è molto lontana. Delle 39.000 lire del nostro esempio, possiamo dire che circa un 7% del prezzo di copertina va a ingrassare il conto corrente del programmatore. Una cifra del genere può sembrare abbastanza considerevole, ma parlate a qualsiasi programmatore, e state tranquilli che la penserà in maniera diversa.

Allora chi ha ragione? Abbiamo chiesto a Peter Molyneux della Bullfrog se i programmatori non sono forse troppo esigenti.

"No, assolutamente. Dopo tutto coloro che creano il prodotto sono loro. Ma il guadagno percentuale di un programmatore è di solito dell'8%. Il miglior contratto di cui io abbia sentito parlare in tutto il mondo raggiunge il 22%."

Anche se Molyneux crede che, in generale, i programmatori guadagnino poco, è sempre convinto che un gruppo di sviluppo possa avere successo, anche se deve stringere la cinghia per farlo. "Circa metà dei soldi guadagnati con un gioco vanno immediatamente investiti nel progetto successivo. Mentre l'altra metà se ne va in spese generali, pagare i conti, l'affitto, la luce e così via. Non potete immaginare quanto costi mantenere la Bullfrog per un mese. Non poco, ve l'assicuro."

Nel suo mondo ideale, Molyneux vorrebbe che i programmatori avessero il 25% delle entrate come standard, e crede che quel giorno non sia poi così lontano grazie alla professionalità che gli sviluppatori stanno raggiungendo. "La chiave del discorso è che sei tanto in gamba quanto il tuo ultimo successo."

La storia non è differente nemmeno per la Graftgold, il team di sviluppo di Andrew Braybrook, che fa eco a molti dei pensieri di Molyneux. I programmatori sono pagati equamente rispetto al lavoro che svolgono?

"Naturalmente no. In generale ci sono due principali progetti in cui veniamo coinvolti, le conversioni e i titoli originali. Le conversioni, come tutti i progetti su commissione, solitamente vengono ordinati dalla software house che provvede a tutti i costi di sviluppo assicurandoti una cifra ma nessuna percentuale, tutto ciò porta un afflusso di soldi regolare, ma non si diventa certa-

ANONIMATO

Alcuni punti di vista da parte di persone che lavorano nel software e che preferiscono tenere segreti i loro nomi.

"L'85% dei nostri profitti è fatto dal 15% dei nostri prodotti. È come scommettere alle corse dei cavalli, qualcuno può essere vincente e ti ripaga per quelli che non lo sono"
Manager della produzione di una rinomata Software House

"Il ritorno dell'investimento deve essere almeno del 20% altrimenti sarebbe meglio giocare in borsa. Se spendi 100.000 sterline pretendi di guadagnarne almeno 120.000."
Direttore di una delle maggiori Software House

"È tutto molto ridicolo. Se i distributori e i negozianti non fossero così meschini da chiedere un margine di profitto così alto, sono sicuro che i compratori potrebbero acquistare un numero più elevato di giochi. Se chiedi a qualcuno di loro perché chiedono così tanto non sono in grado di risponderti. Lo fanno solo perché tutti gli altri fanno la stessa cosa."
Boss di una Software House altamente indignato

"Ci sono un sacco di sconti sulla creatività in giro"
un programmatore

Dove finiscono i vostri soldi. Questo è un prospetto ipotetico, ma molto vicino alla realtà, di come vengono suddivise le 29.000 lire di un gioco di una software house media. Con circa il 20%, del 36% rispetto al prezzo di copertina, che rappresenta il guadagno netto.

mente ricchi così. I prodotti originali vengono realizzati in tempi molto maggiori e nessuno ti paga le spese di sviluppo finché il prodotto non è finito e in più devi aspettare il pagamento delle percentuali per vedere dei soldi. In entrambi i casi i tempi di pagamento sono lunghi e creano sempre grossi problemi."

Ciò significa che sia pur guadagnando bene realizzando prodotti originali, siete costretti a fare conversioni per mantenere il flusso di soldi continuo e i debitori lontani dalla porta?

"Sì. Sei pagato per raggiungere un obbiettivo, e il tempo passato per realizzare un prodotto originale è molto difficile da determinare. Per i giochi originali c'è bisogno di spendere un sacco di tempo per la ricerca e lo sviluppo, provando cose che magari non funzionano e chi pubblica il gioco di solito non gradisce questa parte del progetto. Vuole vedere qualcosa su schermo, e a volte ciò che gli si può mostrare è davvero poco. È molto difficile, e a causa di questo dobbiamo fare delle conversioni per finanziare i prodotti originali.

"In ufficio abbiamo dieci persone che lavorano regolarmente e che giustamente pretendono pagamenti regolari. Se qualcuno lavora a casa propria è più facile regolarsi sui vantaggi e gli svantaggi che ne conseguono."

In Italia le cose non migliorano di molto, almeno dal punto di vista dei creatori di giochi. "Rispetto alla quantità di lavoro a cui si è sottoposti si guadagna poco, specie se ci riferiamo al mercato estero," ci dice Paolo Galimberti, il programmatore che ha realizzato *Moonshadow*, "inoltre consideriamo che la percentuale che viene data al programmatore è basata sul prezzo fatto al distributore, cioè molto poco."

"Per il momento io non mi posso lamentare," racconta Paolo Pobbiati, creatore di *Guerilla in Bolivia* e dell'imminente *Canton*, "il rapporto che ho con la mia software house mi soddisfa, anche se io mi posso basare solo sul mio primo prodotto, non ho molti metri di giudizio. Comunque, è vero che se contiamo i mesi di lavoro che ci sono dietro a un gioco la remunerazione dovrebbe essere adeguata."

Eugenio Ciceri della Digiteam, il gruppo di programmatori che ha realizzato *Lupo Alberto* (versione Amiga) confida che "I soldi non bastano mai. Ma se a un prodotto viene subito collegata la realizzazione di un altro gioco allora il discorso cambia. Generalmente si guadagna sulla quantità, se ci si basa su un solo gioco non si diventa certo ricchi". Questo implica anni di lavoro però. "Certo," continua Ciceri, "ci vogliono anni per realizzare un videogioco, anni che comprendono lo studio della macchina, il capirne i segreti, crearsi delle librerie software. Una volta fatto questo lavoro e realizzato il terzo videogioco allora, in termini di guadagno, si comincia ragionare." In Inghilterra si dice che chi lavora da solo ha maggiori possibilità di guadagno.

"Io ritengo sia più conveniente gestire un gruppo di programmatori. In questo modo è possibile seguire più progetti contemporaneamente aumentando così le entrate."

Sempre in Inghilterra la Core Design ha preso un'iniziativa non indifferente, e cioè pubblicare ciò che produce.

"Beh, stiamo seguendo molto da vicino ciò che la Renagade sta facendo" riprende Braybrook, "perché offre la possibilità agli sviluppatori di fare un passo in avanti verso la pubblicazione del proprio materiale. Le condizioni che propongono sembrano molto ragionevoli ma per farlo si ha bisogno di un certo capitale iniziale. Per il momento è meglio se cerchiamo di far aumentare le entrate."

C'è qualcuno, comunque, che è riuscito ha guadagnare qualcosina di più producendo software originale. Il maggior successo probabilmente è quello del team di Dave Braben e Ian Bell di Cambridge, che, si dice, abbiano guadagnato circa un milione di sterline (più o meno 2 miliardi e mezzo di lire) per aver realizzato un classico come *Elite*. Nonostante questo, tuttavia, sono in molti a pensare che quei giorni siano ormai lontani, e che il futuro promette tempi duri per chi cerca di creare qualcosa d'innovativo nel campo dei videogiochi per computer.

PUNTI DI VISTA: CORE DESIGN

La Core Design, una ditta di sviluppo di grande esperienza, alle spalle ha un a lunga serie di prodotti di successo pubblicati da diverse software house, come *Rick Dangerous*, *Dynamite Dux* e *Impossamole*, lo scorso anno ha schoccatto l'intero mercato trasformandosi in una software house che pubblica i propri giochi. A differenza di molti nomi che, a lungo andare, cadono nell'anonimato, la Core se la sta cavando molto bene. Il loro primo gioco *Corporation* ha raggiunto le vette di tutte le classifiche. Tenendo ben presente questo particolare, crediamo che abbiano sicuramente fatto la cosa giusta, e allora scambiamo due parole con il capo della banda: Jeremy Smith.

Perché vi siete messi da soli? È davvero così brutto fare solo i programmatori? "Niente affatto. Stiamo ancora ricavando denaro facendo semplicemente gli sviluppatori, infatti stiamo ancora facendo dei lavori per altri al momento. A dir la verità, abbiamo solo voluto ampliare la nostra esperienza. Naturalmente si guadagna di più, ma solo se azzecchi la mossa giusta."

Adesso la Core utilizza il suo team di programmatori a tempo pieno, e quest'ultimi guadagnano decisamente bene. "Tutti gli sviluppatori sono pagati con un salario regolare, e in più hanno degli incentivi mensili e una percentuale sulle vendite," spiega Smith. Allora la Core guadagna di più adesso che non in precedenza? "Ehm... non ancora. Ma lo farà presto. In fondo, nessuno di noi è riuscito a comprarsi una Ferrari, per ora."

TIRANDO LE SOMME

Dunque, dove vanno a finire le vostre famose 39.000 lire? Nei registratori di cassa.

Già, una volta esaminata attentamente la destinazione di ogni singolo spicciolo che costituisce il prezzo di copertina sembra che gli unici che possono ridere siano i negozianti. Proprio quelli a cui mensilmente versate il vostro tributo alla religione videoludica. Sicuramente nessun individuo - né i programmatori "divi" né qualche capitalista del software si intascano tutti i vostri soldi. Dopo il boom iniziale della metà degli anni ottanta, l'industria del software ha subito un inesorabile rallentamento, fino a raggiungere le dimensioni di qualsiasi altro giro d'affari.

Forse alle software house non va così male come vogliono fare credere, ma sicuramente non è nemmeno vero quello che il normale compratore di giochi generalmente teme.

Insomma, comprando un gioco difficilmente si rende miliardario chi lo ha creato o chi lo pubblica.

• di Giorgio Baratto, Gary Whitta e Gary Lldon

COSA FARO' DA GRANDE

Considerando le 39.000 lire come prezzo medio di un videogioco in Italia cerchiamo di vedere quali sono i reali guadagni di un programmatore.

Al di là di vendite record, supponiamo che un videogioco riesca a vendere per i vari formati circa 5.000 copie, e diciamo che la percentuale media per il programmatore sia del 15%. Ma attenzione, la percentuale si riferisce al prezzo al distributore non a quello di copertina, il che, sempre prendendo in considerazione le 39.000 lire di cui sopra, significa il 15% su 11.700 lire (gli sconti fatti dalle case di software al distributore spesso raggiungono il 70%), per un risultato finale di 1750 lire circa che il programmatore s'intasca per ogni copia venduta. Dandoci un risultato finale che raggiunge i 8.750.000 lire per il programmatore in grado di creare un prodotto originale e di programmarlo per tutti i formati. Se il prodotto è su commissione, o se viene pagato un prezzo concordato iniziale, possiamo supporre che difficilmente vengano superati i 16 milioni di lire.

http://speccy.altervista.org/

SEGA MEGA DRIVE

GIOCHI PREZIOSI

16-BIT

1001 LAST BATTLE
La tua capacità, e strategia nelle arti marziali devono essere l'unica cosa per sconfiggere il malefico trio composto da Garokki - Gromme - Gross.

1006 RAMBO III
Una delle avventure più importanti e pericolose di Rambo: penetrare nel territorio nemico e salvare il suo capitano.

1101 SUPER THUNTER BLADE
Prendi il controllo di uno dei più potenti elicotteri esistenti e difendi il tuo paese dagli attacchi nemici.

1202 WORLD SOCCER
Il campionato di calcio dipende dalla tua abilità. Controlla la palla sul campo e lanciala in avanti verso uno strepitoso goal.

1201 SUPER REAL BASKETBALL
Un nuovo videogioco del Basket mai visto finora!!! Tutti i dettagli presi da vicino per sentirti nel vivo dell'azione.
Tu sei il "coach". Decidi la posizione dei giocatori e la tattica di difesa.
Puoi scegliere tra le otto squadre più famose in America. Gioca da solo, con il computer o con gli amici.

1103 SUPER HANG-ON
Preparati per la corsa motociclistica più importante del momento.
Piegati alle curve e vai dritto al traguardo.
24 percorsi da scegliere.

GIA' NELLA CONSOLE

http://speccy.altervista.org/

NEWEL® srl

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.0 2 / 3 2 3 4 9 2
UFFICI tel0 2 / 3 2 7 0 2 2 6
FAX 24h tel0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 5
UFFICIO SPEDIZIONI tel.0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 6

UNICA SEDE IN ITALIA

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

SUPER 64 EMULATOR
Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64
L. 29.000

MIDIMASTER
Interfaccia midi professionale con due ingressi, 1 porta passante (TRUH) ed 3 uscite, progettata da esperti MIDI, tutti i segnali standard, altissima qualità disponibile per A500/1000/2000/3000.
L. 79.000

MOUSE SELECTOR
Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer. **L. 29.000**

JOYSTICK IN OFFERTA
SUPER JOYSTICK
Dagli USA, il robustissimo "Super Joystick anima in metallo, sei microswich di precisione, bottone di fire sull'impugnatura e sulla base, autofire disinseribile tramite swich, il tutto in un nuovissimo design nero con ventose.
L. 35.000

JOYSTICK "CLOCHE"
per simulatori di volo
Altra novità dagli Stati Uniti, questo rivoluzionari è destinato ad una fascia di utenti ben precisa, gli appassionati dei simulatori di volo. Vi sembrerà di guidare un vero aereo, una vera "CLOCHE" con i stessi comandi di un aereo, il tutto dotato di microswich ed ventose, il divertimento è assicurato se lo userete con programmi tipo: Flight Simulator, Mig 29, Falcon, F16 Combat Pilot, F19 Stealth Fighter e molti altri. **L. 69.000**

DIGITALIZZATORI VIDEO
DIGI VIEW 4,0 GOLD
Digitalizzatore professionale il più affidabile per risultati incredibili, a colori in altissima risoluzione, filtratura manuale, completo di istruzioni e software originale **L. 290.000**

VIDEON 3,0
Nuovo digitalizzatore professionale a colori ara a 32000 colori, con SUPER-VHS, nuovo software di gestione per creare sempre immagini più incantevoli lavoro con immagine ferma per almeno 13 secondi, completo di cavi e istruzioni in italiano **IN OFFERTA**

MOUSE PAD - TAPPETINO ANTISTATICO PER MOUSE
Utilissimo tappetino antistatico per mouse, indispensabile per un buon utilizzo del mouse, evita il contatto diretto con superfici non idonee per un corretto uso del mouse. **L. 15.000**

TAVOLA GRAFICAPROFESSIONALE "PODSCAT" PER AMIGA
Tavoletta grafica professionale per tutti gli amiga, permette di disegnare con una penna a sfera su una superficie, data la sua precisione è ideale per disegno tecnico, grafico e pittorico, corredato di driver ed istruzioni semplice da usare. **L. 590.000**

CONTROLLER GVP SERIE II PER A2000
Il nuovissimo controller della Great Valley Production per Harddisk con le nuove FASTROM. La scheda è espandibile con moduli Simm fino ad 8 Mb di ram, installazione semplicissima ed velocissima **L. 490.000**
OGNI MODULO DI RAM DA 2MB
L. 275.000

AMIGA PC AT EMULATOR
ATONCEPC 286 EMULATOR AT
AMIGA 500 MULTITASKING
MANUALE IN ITALIANO
ORA ANCHE PER A2000
Lire 390.000

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000
Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

• 512k per amiga 500	L. 85.000
• 512k per amiga 500 + clock	L. 110.000
• 1,5 mb per amiga 500 + clock	L. 240.000
• 4 mb per amiga 500 +clock	L. 590.000
• 2 mb per amiga 1000	L. 450.000
• 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock	L. 390.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ
GARANZIA 12 MESI

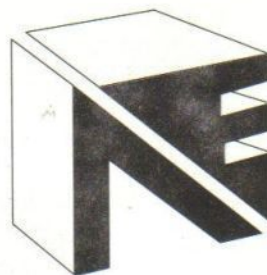
• DRIVE INTERNO PER AMIGA 500	L. 159.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT	L. 159.000
• DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)	L. 149.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4	L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

BOOTSELECTOR L. 19.000
Trasorma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale, Kit di semplicissima installazione.

KICKSTAR 1.2 & 1.3 ROM L. 99.000
Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

ESPANSIONE A501 (ORIGINALE COMMODORE)
SUPEROFFERTA L. 130.000
Porta il tuo amiga a 1MB di ram + orologio in tempo reale e calendario.

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuitamente specificando il computer posseduto!

AMTRAC - TRACBALL AMIGA
Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm.e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e sopratutto molto preciso.
IN OFFERTA L. 89.000

ACTION REPLAY 2 NOVITÀ
(disponibile anche per AMIGA 2000)
la prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!!
il tutto ad un prezzo eccezionale!
versione originale con manuale in italiano
L. 169.000

INTERFACCIA 4 JOYSTICK
Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

TURBO ACCELERATOR CARD PER AMIGA 500/1000/2000
Funziona su tutti gli amiga, semplice installazione, non necessita di saldature, 100% compatibile, velocità selezionabile tra 7 e 14 Mhz. 32 kb di ram statica ad alta velocità, di cui 16 come cache memory.
Il più veloce acceleratore senza memoria a 32 bit. STRAORDINARIO!!!
L. 450.000

fish-disk aggiornati al n° 400 tutti!

Tutte le ultime novità software, originali, importazione diretta!!!
Disponibile in magazzino l'intera gamma professionale Amiga 3000

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

COMMODORE AMIGA 500 E 2000 AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA. TELEFONARE

Un F-16 Falcon pesantemente equipaggiato rilascia una mortale quantità di missili. Una tocco di classe è il modo in cui il missile si sgancia e parte dopo l'accensione dei suoi reattori invece di venire semplicemente lanciato. Come si può vedere, *Birds of Prey* propone una gran quantità di visuali esterne, con possibilità di zoom in avanti e indietro. Si può anche scegliere la vista "dal missile".

SAN ALL'ATTACCO

Jez San non fa molti complimenti alle altre simulazioni di volo al momento sul mercato. "Possiamo fare cose migliori degli annacquati prodotti in circolazione," sostiene, "La grafica di *Wing Commander* non è poi così bella, è noiosa e non gestisce bene la prospettiva. È solo una specie di film senza nessuno spessore di gioco. Puoi andare in giro a sforacchiare i bersagli ma dovresti anche preoccuparti del realismo. *Birds of Prey* non è come *F-29 Retaliator*, in cui bisogna solo girovagare e sparare a qualcosa appena lo vedi."

BIRDS OF PREY

La Argonaut Software e la ELECTRONIC ARTS hanno lavorato per più di tre anni e mezzo a questa mega aviosimulazione. Rik Haynes ne effettua un completo check-up...

Dopo la grafica 3D ultraveloce di *Starglider II*, nessuno poteva dubitare delle abilità di programmazione di Jez San e della sua società di sviluppo, la Argonaut Software. Con l'orrendo *After Burner* e lo sciatto *Days of Thunder* arrivarono i segnali di una completa crisi. Ora i ragazzi della Argonaut sono pronti a rigonfiare il petto con una simulazione di volo che ha richiesto oltre tre anni e 200000 sterline per essere messa a punto. Quest'ultimo titolo li riporterà in vetta ?

Birds of Prey (già *Hawk*) è un gioco davvero fedele in termini di dinamica di volo. La Argonaut si è data da fare per simulare con accuratezza qualcosa come 40 e passa aerei dei nostri giorni, inclusi: F-4 Phantom, F-14 Tomcat, F-15 Eagle, F-16 Falcon, F-18 Hornet, F-117 Stealth Fighter, B-52, B-1, B-2 Stealth Bomber, SR-71, Hercules (da trasporto), Tornado, Mirage F1, MiG 21, MiG 23, MiG 25,

Ecco i creatori di BIRDS OF PREY, della Argonaut Software [in senso orario dal primo in alto a sinistra]: Jez San (I/O, grafica, struttura di gioco), Chris Humphries (schema di volo, design del gioco, presentazione), Giles Goddard (effetti sonori), Ian Crowther (presentazione), [davanti] Rick Clucas (I/O, grafica, struttura di gioco), Pete Warnes (grafica 3D, algoritmi 3D) e Danny Emmett (oggetti in 3D).

http://speccy.altervista.org/

IO HO VISTO LA LUCE!

Alla Argonaut Software pensano che le tecniche di gestione del 3D in *Birds of Prey* siano lo stato dell'arte, viste le molte caratteristiche uniche - poligoni superveloci e ombreggiatura che si basa sulla posizione della sorgente di luce, gli aerei sono più o meno illuminati a seconda che la luce colpisca o meno la loro superficie. "Questo è il primo gioco tridimensionale a contemplare le curve," sostiene San, "I poligoni sono pieni di spigoli e fanno sembrare i precedenti oggetti tridimensionali dei blocchi di marmo. Possiamo avere ali curve, il che dà un tono realistico alle figure. La nostra prossima simulazione incorporerà tecniche di definizione che andranno al di là della rappresentazione poligonale anche se il texture-mapping (cioè la sovrapposizione di immagini in bitmap sulle facce dei poligoni.) è ancora un sogno per le macchine da gioco di oggi. Non ha senso il cercare di avere un'alta frequenza di quadro, perché non può avere contemporaneamente anche giocabilità e realismo. Entrambi portano via potenza di elaborazione alla grafica.

Un Caccia Stealth F-117 decolla dalla pista in una missione notturna. Questo rivoluzionario aereo anti-radar è stato utilizzato per bombardare il 95% dei bersagli primari in Bagdad durante la Guerra del Golfo.

Questo modello in 3D di caccia anti-carri A-10 "Warthog" è in corso di revisione. L'A-10 ha dimostrato di essere il miglior ammazzacarri durante la Guerra del Golfo - due Warthog hanno stabilito un record il 25 Febbraio 1991, distruggendo 23 carri iracheni in un giorno.

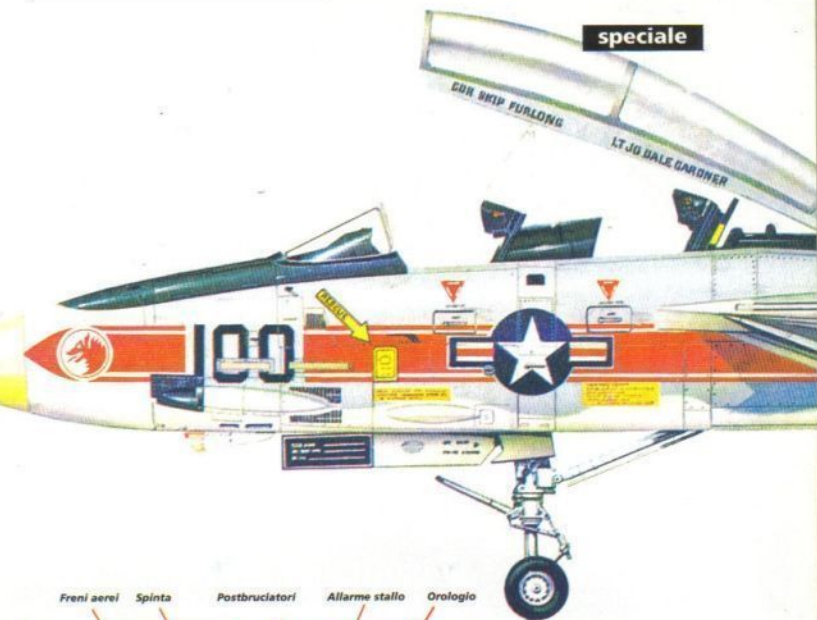
MiG 27, MiG 29, Su-25, Su-27, X-15, X-29 e il jumbo jet Boeing 747.

"Abbiamo cercato di combinare il meglio di simulazione e azione - che si tratti di duelli in aria o attacchi aria-terra," dice il Coordinatore Chris Humphries, "*Birds of Prey* comprende tutte le missioni aeree che vi vengono in mente."

In realtà queste non sono missioni come le si intende normalmente. Si sceglie il tipo di missione da una serie di 12 categorie, e il computer crea un differente scenario per ogni partita.

Nell'"Intercettamento aereo" partite per andare ad attaccare caccia e bombardieri nemici in avvicinamento. Durante la "Ricognizione" dovete pilotare un SR-71 a Mach 3 sopra le basi nemiche e fotografarle. Dovete anche andare in "Missione Stealth": avanzate senza essere intercettati, sganciate le bombe e tornate a casa. Ma se volete una sfida vera, perché non agganciarvi alla fusoliera di un B-52, raggiungere una certa quota, venire sganciati e spararvi nello spazio a velocità superiori a Mach 7?

Il tipo e l'ubicazione dei bersagli e degli aerei incontrati cambia continuamente per tenervi sempre allerta e per offrire qualcosa di nuovo ogni volta. "Ci sono letteralmente milioni di missioni differenti," rivela Humphries.

Jez San, il boss della Argonaut Software, ci tiene a sottolineare la natura non-politica del prodotto. Il realismo è la sola cosa che gli interessa. La mappa è completamente inventata e il gioco dà semplicemente per scontato che ci si trovi in stato di guerra. Il resto dipende in gran parte dalle vostre azioni. Questo mondo di gioco "vivente" deborda di eventi e nemici indipendenti sotto il controllo del computer.

Strategia e tattica giocano un grosso ruolo. Per esempio, se volete andare in missione di bombardamento con un B-52, dovete assicurarvi che le batterie di missili SAM siano state precedentemente distrutte.

La EA e la Argonaut ovviamente consigliano questa simulazione di volo ai più rotti piloti casalinghi. Ma cosa rende *Birds of Prey* così speciale? "È veramente bello avere un volo realistico al 100%," conclude Humphries, "Questa è una simulazione bellica molto realistica," rivela San, "non è una specie di spara e fuggi con dentro un aereo. Avremmo potuto modificare la grafica di *Starglider II* e sfornare un gioco tre anni fa. *Birds of Prey* è un grosso, complessissimo programma. Abbiamo avuto dei problemi a farcelo stare tutto in un megabyte. Ogni singola caratteristica del gioco è frutto di documentazione e prove. Nulla è copiato da qualcos'altro. L'attenzione al dettaglio è estrema e la gente lo noterà quando ci giocherà. Non penso che un così fedele algoritmo di volo sia stato combinato con un gioco prima d'ora, piloti professionisti hanno testato il gioco incluso un pilota della RAF di Brize Norton. *Birds of Prey* è il più bel mix tra volo realistico e combattimento aereo che vi potrebbe capitare di vedere."

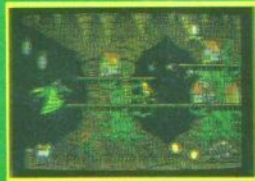
Nonostante le pressioni della EA, la Argonaut non sa se ne farà un seguito. La società di Londra sta attualmente lavorando a vari progetti top secret per console come il Gameboy e il Super Famicom, entrambe Nintendo. Si parla anche di una simulazione di elicottero che dovrebbe essere pronta per il Natale 1994!

IN DETTAGLIO

***AREA DI GIOCO:* Anche con l'aereo più veloce vi ci vorranno almeno 45 minuti per sorvolare tutta la mappa, e non c'è niente che possa impedirvi di uscire dai suoi confini!**
***TERRENO:* Distese verdi, deserto, paesaggio glaciale.**
***OGGETTI DI TERRA:* Colline, campi, alberi, litorali, città, edifici, grattacieli, postazioni antiaeree, hangar, piste d'atterraggio, fabbriche, depositi di carburante, veicoli di terra**
***ARMI:* mitraglie, missili aria-aria, missili terra-aria, missili aria-terra, bombe e missili anti-pista, bombe convenzionali, bombe a guida laser, AAA (Artiglieria Anti-Aerea)**
***SALTO TEMPORALE:* Vi porta velocemente da A a B**
***SONORO:* Rumore dei reattori, dei postbruciatori, delle esplosioni, del lancio dei razzi, dello slittamento del carrello**
***SALVATAGGI/CARICAMENTI:* Le singole missioni diventano presto intere campagne, quindi c'è la possibilità di salvataggio/caricamento per mantenere l'interesse a lungo termine**
***DE-BRIEFING:* Dopo ogni missione si ottengono informazioni dettagliate sulla sua durata, gli incontri e la prestazione del vostro aereo.**

Ecco quel che si chiama un vero attacco a bassa quota! Tutte le forme tridimensionali sono state disegnate con fatica prima su carta millimetrata, poi tradotte in un programma apposito in BASIC funzionante su ST. Alla Argonaut sperano di preparare pacchetti grafici migliori per la loro prossima simulazione. "Chiunque può creare una forma tridimensionale ma l'importante è risparmiare sui dettagli," spiega Jez San, "Quel che conta è dare il minor numero di vertici a ogni figura e renderla comunque plausibile."

http://speccy.altervista.org/

NEL MAGICO MONDO DI
Dragon Fighter
TROVERAI
25 villaggi da visitare
100 caverne da esplorare
50 nemici da sconfiggere
100 livelli di azione frenetica
AMIGA
iDEa

COSTRUIRE IL FUTURO

Dutch and Dutch

I migliori disegnatori di giochi americani si sono riuniti a San Josè il mese scorso per discutere passato, presente e futuro del divertimento elettronico. K, naturalmente, c'era...

re anni or sono, Chris "Balance of Power" Crawford pensò che se mai i programmatori e i disegnatori di giochi avessero trovato il tempo di uscire dal loro mondo elettronico, avrebbero dovuto incontrarsi.

E così fecero - tutti e 26 nella casa di Chris a San Josè. Tre anni più tardi, il piccolo gruppo dei 26 è diventato una nutrita schiera di oltre cinquecento persone, consacrando la Game Developers Conference come la più grande, la più famosa e la più costruttiva conferenza di programmatori e disegnatori di giochi per computer nel mondo.

Quest'anno la conferenza si è tenuta all'Hyatt Hotel di San Josè e comprendeva oltre 50 sessioni che spaziavano dai saggi sull'arte esoterica del bilanciamento dei giochi al (molto seguito) dibattito tra Chris Crawford e Chris "Wing Commander" Roberts sull'argomento "Bella grafica contro Buona giocabilità" (finito con ambedue i protagonisti in accordo sul fatto che entrambe sono in ugual misura importanti).

Piuttosto che farvi un resoconto accurato abbiamo preferito concentrarci su alcuni personaggi eccezionali che si sono dimostrati molto disponibili e che ci hanno parlato dei loro progetti. Perciò godetevi la conferenza e vedete di non mancare il prossimo anno.

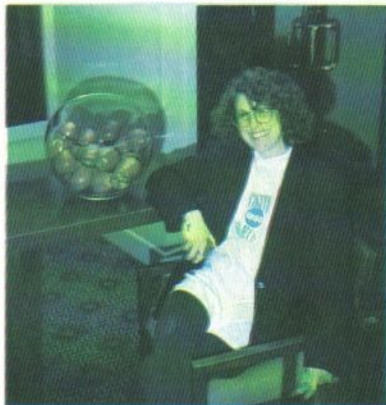
MONDI IN COSTRUZIONE

Brenda Laurel, insieme con il ricercatore sulla realtà virtuale (RV) Scott Fisher, ha fondato una nuova società chiamata Telepresence dedicata alla sviluppo di nuovi strumenti hardware e software per la creazione di esperienze virtuali.

"Diversamente da società come la VPL e la Sense8 noi stiamo privilegiando le esperienze per poi concentrarci sulla tecnologia che ci permetterà di facilitarle. Io voglio gli strumenti che mi permettano di creare mondi drammaticamente ricchi."

Per questo scopo, Brenda lavora con attori in carne e ossa in situazioni improvvisate, sviluppando un modello di interazione tra i giocatori che possa essere trasportato in un ambiente narrativo interattivo. Brenda ha scoperto che in situazioni drammatiche ognuno di noi può dar vita a "nodi" o punti di crisi durante lo sviluppo degli avvenimenti. Questi nodi possono essere modellati nel software e usati per creare dei punti di decisione per il giocatore. Studiando il modo in cui gli avvenimenti si evolvono sul palcoscenico, Brenda ha anche iniziato a lavorare allo sviluppo di programmi che potrebbero portare all'uso dell'intelligenza artificiale per legare tra di loro diverse situazioni narrative proprio come i programmi per produrre cartoni animati disegnano le parti necessarie per trasformare dei disegni statici in sequenze animate.

Questo lavoro potrebbe portare a giochi d'avventura o fantasy completamente differenti. Al momento la maggior parte dei giochi fantasy è semplicemente una lunga successione di condizioni (SE si verifica una certa condizione ALLORA succede questo). La conseguenza è estratta da un database molto limitato di testo e grafica. I sistemi che potrebbero scaturire come risultato delle ricerche della Telepresence non richiederebbero più necessariamente una collezione di risposte fisse ma semplicemente una collezione di regole in grado di generare le risposte e gli sviluppi della trama più opportuni.

Durante la sua sessione, Brenda ha mostrato un videotape girato in un nightclub giapponese - una vibrante, intensa serie di immagini e ritmi disegnati per sottomettere la mente e per lasciare che il corpo prenda il predominio. "Tutto questo testimonia la forza del potere metabolico" ha detto ad una folla attenta "ed è ciò che mi piacerebbe vedere di più nei videogiochi. Sono convinta che i videogiocatori vivano degli stati di alterazione - se voi controllaste i giocatori sono sicura che scoprireste le prove di cambiamenti metabolici". Non pensiamo che ci possa essere alcun dubbio sul grado di cambiamento metabolico che si potrà ottenere in un mondo virtuale della Telepresence, dove dal preciso momento in cui inizia l'esperienza ci si trova catapultati nel vivo dell'azione. Non ci sarà tempo per pensare in quel momento, ragazzi, solo tempo per vivere un'esperienza nuova e imprevedibile...

Brenda Laurel della Telepresence - " I "Trekkies" sanno cosa succederà nel futuro!"

INTERESSI ETICI

Brenda Laurel è uno strano animale, riuscendo a combinare una lunga esperienza nell'industria come disegnatrice di giochi e consulente col fatto di essere donna. Come risultato della sua carriera, che l'ha portata a lavorare per società diverse quali l'Atari, la Lucasfilm e la AIM, Brenda ammette che una grossa fetta della sua personalità riflette quella di un ragazzo adolescente.

Per questo è dotata di una rara visione bilanciata dei giochi, combinando una sensibilità della dubbia etica della violenza su computer con un salutare apprezzamento per quell'impulso istintivo di annientare gli umanoidi in *Defender*. Ciò nonostante pensa sia necessario fare un passo indietro e riflettere sul tipo di giochi che stiamo producendo e giocando adesso.

Brenda si è posta il problema dell'etica del gioco da quando, ispirata dalla filosofia del capitano Kirk di "Star Trek", si è ritrovata a cercare (senza risultato) il pulsante per trattare con gli alieni in *Star Raiders*. "I produttori vi daranno diverse ragioni sul perché non esiste molta complessità etica nei giochi per computer" scrive Brenda nell'introduzione al suo intervento, "una di queste è che ciò va 'oltre le capacità delle macchine'. Ma mi ricordo la possibilità di negoziare con i Klingon in un programma scritto da Joe Miller nel 1975".

"Il problema etico è estremamente importante per i giovani", spiega. "Le persone che vendevano divertimento negli anni 50 ci hanno lasciato una lista molto dubbia di ciò a cui sono veramente interessati i giovani. Basta guardare i ragazzi che dimostrano nelle vie di Barcellona o San Francisco o ricordare i giovani di piazza Tienanmen... Partecipare nel mondo emozionalmente, eticamente e politicamente non è chiedere troppo ai giovani - al contrario è una parte importante della loro formazione".

CD MENO CARI

Rob Fulop è stato, diversi anni fa, l'uomo in grado di stipare *Missile Command* e altri famosissimi giochi dentro a cartucce da 4K. Ora possiede una società chiamata Interactive Productions a San Francisco all'avanguardia nello sviluppo e nella programmazione del divertimento su CD.

Il messaggio più importante di Rob al pubblico era che, malgrado le solite voci sull'eventuale costo dei giochi su CD, il costo per produrli stava diminuendo e non salendo.

Come esempio, Rob ha citato l'investimento della sua compagnia in apparecchiature audio e video compatte che hanno dato loro la possibilità di produrre suono e immagini di livello professionale più economicamente di quello che sarebbe stato possibile fare anche solo diciotto mesi fa.

Rob ha anche lavorato alla produzione di un videotape interattivo (IVT) per il sistema Isix - una

http://speccy.altervista.org/

potente unità IVT che utilizza tracce multiple e diramazioni per fornire dei veri e propri "film interattivi". Ci ha mostrato un nastro di uno dei primi prodotti IVT testati da ragazzi e adulti e l'azione è davvero incredibile. Finora è il solo film al mondo girato esplicitamente per il formato interattivo e, sebbene l'IVT non sia ancora in commercio, Rob ammette che qualcosa di molto simile - che utilizzi videocassette o, più probabilmente, un CD video - sarà in vendita in un prossimo futuro.

Rob non è affatto impressionato dalla nuova tecnologia e riconosce che le cose non sono realmente cambiate dai tempi delle cartucce da 4K. "Stiamo ancora lavorando con dei grossi limiti", ci spiega, "*Missile Command* doveva stare in 4K ed era una vera sfida. Il mio ultimo gioco gira in 600Mb ma i problemi sono gli stessi - non mi basta la RAM e non ho più spazio su disco!"

Rob comunque crede fortemente nel futuro del CD-I riconoscendo che, anche se il formato presenta degli inconvenienti tecnologici, è il solo attuale contendente che, con il supporto di 12 società giapponesi, ha la possibilità di offrire uno standard unico per ciò che riguarda il divertimento su CD. State all'erta per ulteriori notizie sui titoli "interattivi" di prossima uscita...

Due partecipanti inattivi posano per il nostro fotografo nel cortile. Sulla sinistra il boss della Interplay, Brian Fargo; sulla destra l'impresario della Mirrorsoft, Dick Lehrberg, l'uomo che ha comprato della più grande licenza di questi anni, *Teenage Mutant Ninja Turtles*.

CARAMELLE, FUMETTI E CARTONI ANIMATI

Il punto culminante della conferenza - a ragione, visto che è da lui che è nata - è stata la discussione di Chris Crawford sul futuro dei videogiochi - o meglio, sulla possibilità che non abbiano futuro.

Le argomentazioni di Chris si basavano sulla natura dei giochi che ci vengono offerti - che ha paragonato a caramelle, fumetti e cartoni animati in quanto esperienze intense, divertenti e di breve durata che, proprio a causa delle loro virtù, sono destinate a occupare per sempre una piccola porzione dell'universo del divertimento. Proprio come le caramelle, i fumetti e i cartoni animati a piccole dosi, anche i giochi si apprezzano a piccole dosi - o li apprezzeremo a meno che l'industria dei videogiochi non cominci a proporre prodotti diversi.

La grande preoccupazione di Chris era che non esiste una sufficiente diversificazione del materiale ludico disponibile per sviluppare un gusto molto vario tra i giocatori. Siccome seguiamo una dieta di giochi di ruolo e sparatutto siamo incapaci di evolvere in una più completa visione e il risultato più probabile potrebbe semplicemente essere quello di smettere di giocare regolarmente ad un certo punto della nostra

Rob Fulop della Interactive Productions, i cui primi giochi per Atari (tra cui *Night Driver* e *Missile Command*) hanno venduto oltre due milioni e mezzo di copie. "Alla fin fine, la parte più importante di ogni produzione per CD è quella che incoraggia i giocatori ad interagire tra di loro".

VIRTUALMENTE IN VENDITA

I ragazzi della Virtual Reality erano presenti alla conferenza, questa volta determinati a dimostrare che (a) stavano facendo molto di più che attirare l'interesse della stampa e (b) avevano davvero qualcosa da vendere.

Mark Bolas dei Fake Space Labs ha descritto il lavoro fatto alla NASA sulla RV, incentrato non sulla generazione di programmi per computer ma sulla creazione di hardware che le persone possano usare per esplorare mondi reali ma lontani. Uno di questi apparecchi era il "Boom Molly" che consisteva in un elmetto montato su una struttura mobile collegato elettronicamente a una telecamera stereo.

Mark riconosce che questo apparecchio minimizza l'interferenza con il corpo: "Se non potete mangiare un pasticcino o rispondere facilmente al telefono mentre usate questo apparecchio, allora è un problema serio" dice mostrando un filmato della macchina in azione che ha generato qualche risata quando una ragazza è passata davanti alla telecamera, la quale (rispondendo al comando a distanza dell'utente) ha immediatamente inquadrato le gambe.

Il relatore successivo era Eric Gullichsen della Sense8 (vedi il numero scorso) che ancora una volta ha dimostrato la potenza della combinazione DVI/*WorldToolkit* che offre paesaggi in tempo reale utilizzando un PC veloce e che costa 18750 dollari - che lo rende il sistema di RV più economico in circolazione. Forza, tirate fuori il vostro libretto degli assegni!

Infine Scott Fisher della Telepresence ci ha intrattenuto con un divertente racconto sui primi esperimenti di RV. Il premio va sicuramente all'elmetto disegnato per difendere le persone da minacce da dietro e dall'alto (con possibili applicazioni militari). Questo elmetto era costituito da una serie di grosse spine che facevano sembrare colui che lo indossava un riccio di mare del futuro. Quando era avvertita una potenziale minaccia le bacchette colpivano lo sventurato possessore sulla testa per attirare la sua attenzione!

Ken Pimentel della Intel ha partecipato alla conferenza per mostrare la potenza del sistema di realtà virtuale DVI della Intel/Sense8...

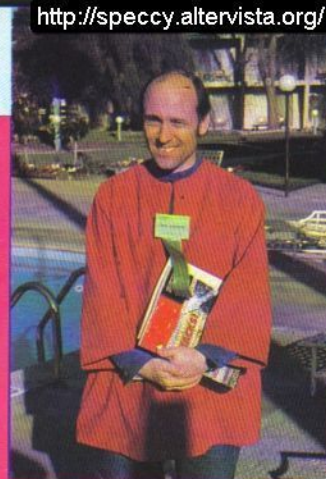
Si chiama Geoball e serve per controllare lo schermo di un mondo virtuale. La palla risponde a sollecitazioni sopra, sotto, a sinistra, a destra, avanti, indietro, in senso orario e antiorario consentendo un controllo in 8D - essenziale per manovre nello spazio tridimensionale.

http://speccy.altervista.org/

vita. Se l'industria continua a perdere giocatori man mano che invecchiano non potrà mai crescere come hanno fatto gli altri mercati del divertimento. "Questo mi spaventa davvero", ci confessa. "Esiste la reale possibilità che noi, come industria, finiremo nel dimenticatoio..."

In seguito Chris ha dichiarato a K che uno dei maggiori problemi con le nuove e più serie categorie di giochi era "...cercare di fare in modo che la gente si abitui, perché è avvezza ad una gratificazione immediata". Come esempio, prende *Loom* di Brian Moriarty della Lucasfilm:

"*Loom* era un eccellente esempio di gioco 'per il cittadino medio'", ci spiega Chris, "Gli amanti del genere lo hanno odiato perché era troppo semplice. Ma il gioco era importante - molti altri giochi sono solo sanguisughe, abbiamo una platea fissa di giocatori e ogni seguito o sparatutto che esce se ne porta via qualcuno. Questi giochi non fanno altro che restringere il mercato. Ma un gioco come *Loom* può solo portare altri giocatori - tutti noi siamo più ricchi perché Brian ha creato *Loom* e ci sono altri giochi che rientrano in questa categoria come *Sim Earth* -spero davvero che ottenga il successo che merita".

Chris sta ora lavorando al suo ultimo gioco (l'ultimo di una serie di tredici che comprendono *Balance of Power*, *Balance of the Planet* e *Guns and Butter*). Si chiama *Patton Kicks Butt*, (in italiano "Patton piglia a calci nel sedere" - senza scherzi). Tenete d'occhio questo spazio...

Chris Crawford, padre fondatore della Computer Game Developers Conference e una delle poche persone che combina l'intelligenza con la passione per i videogiochi. "Ho scritto un libro, fondato un giornale, costituito una conferenza e organizzato una tavola rotonda in televisione. Ho cercato di formare una comunità..."

La piscina è deserta per una volta, mentre i 550 delegati si preparano a un altro giorno di intenso lavoro. Di notte, i più edonistici si mettevano a mollo nei rilassanti jacuzzi!

I GUERRIERI DI DOMANI...

"I guerrieri di domani saranno coloro che avranno sviluppato le arti dell'accesso alla conoscenza e della gestione dell'informazione..."

Così dice Greg Riker, un tempo a capo del settore multimediale della Electronic Arts e ora esperto di CD e multimedia alla Microsoft.

Il discorso di Greg alla conferenza era, come spiega egli stesso, una specie di apologia dei multimedia e dei CD-ROM. Dopo tutto, questa era la rivoluzione che stavamo aspettando da anni ma è ancora impantanata in una palude di ritardi e disaccordi sugli standard, sulla tecnologia e sulle applicazioni.

Greg è stato il responsabile del lancio della Microsoft nel nuovo settore multimediale con il motto "l'informazione in punta di dita". La frase intende riassumere in maniera accessibile la sottile filosofia che, in futuro, la persona che potrà entrare nel cyberspazio e uscirne con un tale livello di conoscenza da saper affrontare una data situazione sarà in grado di dominare il mondo...

Questo perché Greg si è spinto oltre la RV. Lui vede la cultura multimediale come l'opportunità per le persone di sviluppare abilità virtuali che abbiano un'influenza reale e dinamica sulla vita di ogni giorno. Oggi, come potrà confermare qualsiasi amante dei giochi di ruolo, l'acquisizione di abilità si ottiene raccogliendo numerosi punti esperienza, per non menzionare gli anni all'università e, in seguito, il regolare appoggio a professionisti privilegiati che possono fornire informazioni specializzate.

Tutto questo è destinato a cambiare. "I multimedia consentono una relazione univoca con un 'insegnante' e comunicano le informazioni utilizzando una banda molto estesa che coinvolge tutti i sensi. Esiste una tremenda opportunità per i giochi d'informazione che creeranno un'abilità fondamentale per il futuro - l'abilità di muoversi tra le informazioni".

Greg auspica un futuro in cui le persone non saranno legate a delle scrivanie, sia alle loro che a quelle dei professionisti che dispensano le informazioni. Invece alcuni apparecchi portatili (come il Data Diskman della Sony ma più potenti) consentiranno alla gente di assumere il controllo completo delle situazioni che affrontano. Oggi, i giochi che scegliamo di giocare riflettono in parte la nostra personalità, ma la macchina multimediale portatile cambierà tutto ciò, "La vostra vita sarà davvero legata ai dischi che comprate. Utilizzate un disco e diventerà un mezzo per acquisire e sviluppare un'abilità per qualcosa che volete fare..."

Greg non è preoccupato dalla confusione nel mercato dei CD o dalla lotta tra i diversi standard di CD-I, DVI, CDTV e via dicendo... "È molto più importante", dice, "stabilire il tipo di prodotti per l'informazione personale. C'è già abbastanza con cui lavorare".

Greg Riker guida una rivoluzione per costituire i guerrieri di domani, utilizzando una tecnologia per il trasferimento di informazioni a larga banda come arma contro l'ortodossia.

▲ Richard Garriott, alias Lord British, posa per il nostro fotagrafo mentre sta esaminando il Curriculum Vitae di un killer professionista. Per lui, che con il suo *Ultima* di questi tempi ha raccolto parecchi premi, e Chris Roberts (sullo sfondo), osannato per il suo *Wing Commander*, un sicario prezzolato potrebbe essere l'unica soluzione - ma trovarne uno con i giusti attributi è un grosso problema!

Il leggendario Sid "Railroad Tycoon" Meier della Microprose osserva pensieroso una dimostrazione di RV. Forse siamo solo a un paio d'anni di distanza dal primo simulatore della Microprose in RV.

A giudicare dalla sofisticazione visiva dei videogiochi aumenta, era ora che una società americana utilizzasse software e hardware grafico ad alto livello, normalmente impiegato nel cinema e nella televisione, per realizzare un gioco.

La Origin di Austin in Texas ha utilizzato *Autodesk 3D Studio*, un pacchetto software professionale da 2000 sterline (circa 4 milioni di lire), per disegnare e animare le astronavi in *Wing Commander 2* - l'imminente seguito del superpremiato simulatore di volo spaziale. "Con *Studio* si possono produrre facilmente e velocemente immagini in 3D", dice Jim Rogers, "ingegnere grafico" della Origin.

I videogiochi sono stati uno shock culturale per l'uomo abituato a trasformare disegni tecnici in immagini per computer. Ma Rogers non si lamenta comunque. "Disegnare forme per videogiochi è un grosso lavoro, ho preparato circa 30 astronavi nelle ultime sei settimane," confida.

DIETRO GLI SCHERMI

La Origin sta usando un pacchetto grafico professionale per creare le astronavi in *Wing Commander 2*.

Autodesk 3D Studio può creare velocemente forme realistiche che si muovono con molta naturalezza. Si può modellare, animare e ombreggiare con diverse tecniche (flat, Gouraud, Phong) qualsiasi cosa, da una palla che rimbalza a complessi robot. Un editor di materiali incorporato fornisce una mappa della struttura, trasparenza e riflessione. Queste tecniche avanzate di computer graphics possono donare alle immagini su computer una qualità "fotorealistica".

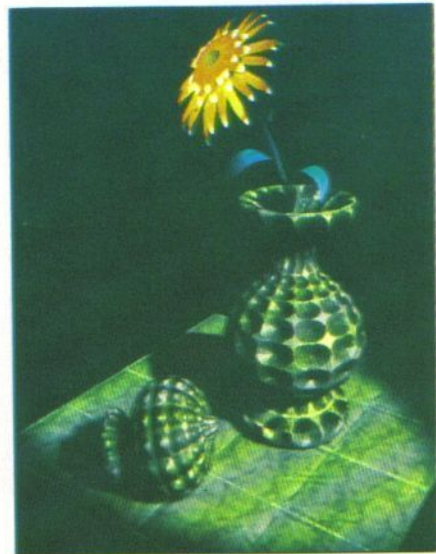
Autodesk 3D Studio gira su un PC 386/486 dotato di MS-DOS 3.1 (e successivi), almeno 3Mb di RAM, hard disk, coprocessore matematico 80387 o Weitek, schede video VGA o Targa compatibili, mouse Microsoft compatibile o tavoletta SummaSketch compatibile. Come opzione si possono utilizzare schede ADI compatibili e altri strumenti di puntamento.

La Origin ha usato questo programma per disegnare e animare gli incrociatori e le stazioni spaziali in *Wing Commander 2*. Questi infatti sono tutti modelli tridimensionali che possono essere manipolati in una infinita varietà di modi.

Due artisti hanno fornito a Rogers dei bozzetti su carta di ogni astronave (viste frontali, superiori e laterali) che lo hanno aiutato a disegnare le astronavi tridimensionali con una combinazione di forme geometriche. In media ogni astronave è composta da circa 25.000 poligoni. "Ci sono solitamente dieci modi differenti per fare qualcosa," rivela Rogers.

Le astronavi sono state poi ripassate agli artisti che hanno aggiunto piccoli tocchi quali rivettature e insegne. Infine, le complesse sequenze d'animazione sono state disegnate utilizzando il 'Key Framer' del *3D Studio*. Queste fanno uso di effetti cinematografici come telecamere e illuminazione che i giocatori hanno già visto nell'originale *Wing Commander*. Non sorprende che la Origin usi dei veloci PC 486 a 33Mhz con coprocessori matematici, 25 Mb di RAM e hard disk da 200 Mb per riuscire a lavorare con questi strumenti.

I responsabili della grafica hanno dovuto davvero usare la propria immaginazione per le nuove astronavi Kilrathi che si trovano nel gioco. Queste hanno un aspetto "organico", è come se fossero cresciute in provetta. Molto è stato lasciato all'interpretazione di Rogers dei disegni originali e alla sua capacità di lavorare con l'editor per ottenere degli effetti convincenti. La sua astronave preferita in *Wing Commander 2* è la Broadsword perché è "davvero minacciosa".

I ragazzi della Origin si sono anche cimentati con la realtà virtuale. Eric Gullichsen della Sense8 (vedere il numero scorso) ha visitato la Origin il mese scorso e ha messo il modello del centro Austin fatto da Rogers nel suo sistema di RV. "È stato tutto molto interessante", dice Rogers, "è possibile uscire da un palazzo nel centro di Austin, camminare lungo Congress Avenue, farsi un giro e poi tornare indietro. Questa è davvero la giusta direzione da seguire per la grafica nei giochi. Stiamo cercando di spingere l'occhio il più lontano possibile".

PER I PIU' TECNICI...

Se volete saperne di più sulla computer graphics provate a leggere "Fundamentals of Interactive Computer Graphics" di Foley e Van Dam della Addison Wesley, "Principles of Interactive Computer Graphics" di Newman e Sproull della McGraw Hill o "Microcomputer Displays, Graphics and Animation" di Bruce Artwick della Prentice-Hall. Unico scotto da pagare, sono tutti in inglese!!!
Gli artisti in erba che vogliono fare un po' di esperienza dovrebbero provare *Deluxe Paint*, un pacchetto grafico per Amiga, ST e PC

Questi sono solo esempi delle strane ma "fotorealistiche" immagini che si possono creare con *Autodesk 3D Studio*.

LA VENDETTA DEI KILRATHI

Wing Commander 2 **è ambientato sei anni dopo la vittoria della Tiger's Claw nel settore Vega. Nel gioco si potranno pilotare sei nuove astronavi in una varietà di missioni. Sarà possibile essere mandati a recuperare dei rifugiati con il raggio trattore, difendersi contro un tipo di astronave avversaria "invisibile" o pilotare un caccia contro una base stellare Kilrathi. "In *Wing Commander 2*, porteremo la tecnologia vista in *Wing Commander* oltre l'immaginabile - con l'intelligenza dinamica, voci e schermate digitalizzate, armi ed astronavi nuove ed originali, trama e personaggi ricchi di drammaticità e ancora azione non-stop che ha fatto dell'originale *Wing Commander* un vero successo", dice la Origin. *Wing Commander 2* uscirà su PC verso la fine dell'estate.**

http://speccy.altervista.org/

CREANDO UNIVERSI

Chris Roberts, l'ideatore di *Wing Commander*, era a Parigi, il nostro inviato Giorgio Baratto lo ha raggiunto e intervistato.

Chris Roberts, i suoi giochi hanno strabiliato il mondo.

Wing Commander è stato uno dei giochi che hanno scosso il mercato nel 1990 la Origin sta preparando la seconda e la terza puntata del gioco sentiamo cosa ci dice Chris Roberts...

K: A differenza del primo episodio della serie, questa volta non dirigerai direttamente il progetto *Wing Commander 2*, giusto?
Chris Roberts: Esatto. Questa volta rivestirò il ruolo di Credit Editor, non dirigerò la trama come ho fatto per il primo *WC*, un po' come George Lucas dopo il primo "Guerre Stellari". Più che altro farò da supervisore, curerò i particolari e i dettagli.

K: C'è un motivo particolare per cui fai riferimento a George Lucas e a "Guerre Stellari"?
CR: Beh, no... assolutamente no. (e mentre lo dice sorride furbescamente.)

K: Puoi dirci qualcosa sulla trama di *Wing Commander 2*?
CR: La vicenda si svolge sei anni dopo la conclusione del primo "episodio". Il personaggio principale, cioè tu, sei in missione di ricognizione con il tuo compagno quando venite attaccati dai Kilrathi che uccidono il tuo compagno e danneggiano seriamente la tua navetta. Nello stesso momento un attacco combinato delle "facce di pelo" riesce a distruggere la Tiger's Claw, e non avendo nessuno che possa provare la tua innocenza ed essendo l'unico sopravvissuto vieni accusato di codardia, degradato e messo al comando di una nave cargo ai confini della galassia. Da qui che riprende la tua avventura, nel tentativo di riabilitare il tuo nome e rifarti la reputazione che ti spetta.

K: Avete intenzione di fare delle conversioni per altre macchine e per le console?
CR: Sì. Sono già in progetto le conversioni per Super Famicom, Amiga e Megadrive, forse ne faremo una anche per il CDTV, ma questo lo decideremo più avanti. La prima che dovrebbe essere realizzata è quella per Super Famicom seguita dalle altre poco dopo.

K: Cosa ne pensi di tutte queste nuove macchine che stanno invadendo il mercato?
CR: Beh, il Super Famicom è una gran bella macchina con risoluzione grafica eccezionale, il CDTV ha un grande potenziale ma è ancora tutto da scoprire, mentre il Genesis, ha già voi lo chiamate Megadrive, è simile al Super Famicom ma forse leggermente inferiore. Fa piacere poter lavorare con macchine che hanno grandi possibilità, il trucco sta nel saperle sfruttare al meglio.

K: Cl puoi dire qualcosa su *Wing Commander 3*
CR: Diavolo! Le voci corrono. Lo stiamo preparando, ma vedrà la luce solo nel 1992. La trama non è ancora ben definita ma l differenza sostanziale sarà quella di potersi avvicinare ai pianeti. Il tutto sarà realizzato, come nel caso di *WC2* con pacchetti grafici all'avanguardia della migliore computer grafica, e cercheremo di renderlo il più possibile simile a un film. Staremo a vedere.

K: Un ultima domanda...
CR: Mi dispiace ma adesso devo proprio andare. Il taxi mi sta aspettando... un saluto a tutti i lettori di K. Ciao Italia!

http://speccy.altervista.org/

NUOVI MAGAZZINI! oltre 800 Mq. di Software ORIGINALE

SPECIALE CONSOLE

Mail Service

PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

Fax. 011/7731001

Posta. ALEX Mail Service
C.so Francia 333/4 TORINO

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

GAME BOY

GAME BOY	
ALLEYWAY	50000
AMAZING PENGUIN	60000
BASEBALL	50000
BATMAN	65000
BEACH VOLLEY	50000
BOXING	55000
BOXXLE	55000
BUBBLE GHOST	55000
BURAI FIGHTER	**70000**
CASTELVANIA	65000
CATRAP	55000
CHESSMASTER	60000
DEAD HEAT SCRA.	55000
DOUBLE DRAGON	60000
DR.MARIO	60000
DRAGON'S LAIR	60000
DEADALIAN OPUS	50000
DUCK TALES	60000
F1 BOY	**70000**
FINAL FANTASY	65000
FIST OF N.STAR	58000
FORTESS OF FEAR	50000
GODZILLA	60000
GOLF	50000
GODZILLA	60000
GREMLINS II	70000
HAL WREASTLING	55000
LOCK'N CHASE	50000
MERCENARY FORCE	60000
MOTOCROSS MAN	50000
NBA ALL STARS	**60000**
NEMESIS	55000
NFL FOOTBALL	60000
NINJA BOY	60000
PAPERBOY	55000
POWER RACER	60000
POWER MISSION	**65000**
PENGUINS WAR	50000
PIPE DREAM	60000
POPEYE	60000
Q BILLION	50000
QIX	50000
QUARTH	50000
REVENGE OF GAT.	50000
ROLAND CURSE	70000
ROBOCOP	**70000**
SHANGAI	65000
SKATE OR DIE	75000
SNOOPY	60000
SOLAR STRIKER	55000
SPIDER MAN	55000
SUPER MARIO L.	55000
TANSMANIA STORY	55000
TURTLESS	65000
TENNIS	55000
WORLD BOWLING	50000
ILLUMINATOR	**39000**
LIGHT BOY	**60000**
GAME BOY CONS.	**169000**

MEGA DRIVE	
AERO BLASTER	111000
ARROW FLASH	68000
ATOMIC ROBOKID	85000
AXIS	102000
BASEBALL	98000
BURRING FORCE	89000
COLUMNS	98000
CRACK DOWN	76000
CRYWONG	115000
CURSE	59000
CYBERBALL	68000
DANGEROUSE S.	89000
DARIUS II	124000
DARWIN 4081	68000
DICK TRACY	102000
DJ BOY	55000
DYNAMITE DUCK	76000
E-SWAT	63000
ELEMENTAL M.	98000
FATMAN	98000
FIRE SHARK	98000
GHOSTBUSTERS	68000
GRAIN GROUND	76000
HEAVY UNIT	102000
HELL FIRE	68000
INSECTOR X	85000
J.M. FOOTBALL	98000
JUNCTION	89000
KLAX	85000
LEYNOS	59000
MAGICAL HAT	72000
MEGA PANEL	76000
MICKEY MOUSE	76000
MOONWALKER	85000
NORTH STAR	81000
PHELIOS	89000
PSYC BLOOD	59000
RASTAN SAGA	68000
SHADOW DANCER	81000
SHITEN MYOOTH	89000
STAR CRUISER	85000
STRIDER	89000
SUPER VOLLYBALL	98000
TWIN HALK	111000
VOLFIELD	85000
WHIP RUSH	59000
WONDERBOY II	76000
WRESTLER BALL	98000
GRANADA	98000
XDE	59000
ZOOM	59000

MEGADRIVE CONSOLE JAPAN **350000**

MEGADRIVE CONSOLE + ALTERED BEAST ... **399000**

ARCADE POWER **103000**
JOYPAD SEGA **49000**
MEGADRIVE AD. **110000**
JAPAN ADAPT **39000**

SUPERFAMICOM CONSOLE	**670000**
SUPERFAMICOM+ 3 CARTUCCE	**1050000**
FINAL FIGHT	**198000**
F - ZERO	**129000**
POPOLOUS	**149000**
SUPER MARIO WORLD 4	**149000**
GRADIOUS III	**149000**
ULTRAMAN CLUB	**149000**
PILOT WING	**149000**
BOMBUZAL	**129000**
HOLE IN HOLE	**169000**

NEO·GEO

NEO GEO De Luxe System con 2 pad + 1 cartuccia	990000
NEO GEO Console	750000
BOXING	400000
CIBERLIP	339000
MAGICAN LORD	335000
NAM 1975	339000
NINJA COMBAT	339000
RACING HEROES	339000
SUPER SPY	359000
TOP PLAYER GOLF	360000

LYNX

LYNX CONSOLE + 1 GIOCO A SCELTA	**260000**
BLOCK OUT	59000
BLUE LIGHTING	59000
CHIP CHALLENGE	59000
ELECTROCOP	59000
GRID RUNNER	59000
MS.PACMAN	59000
XENONPHOBE	59000
KLAX	69000
PAPERBOY	69000
ROADBLASTER	69000
RYGAR	69000
SHANGAI	69000
ZYBOT	69000

CONSEGNA IN 24-36 ORE

SU RICHIESTA ALL'ORDINE

PER MOTIVI DI SPAZIONONPOSSIAMO ELENCARE TUTTOIL MATERIALE DI NOSTRA COMMERCIALIZZAZIONE

SI EFFE

http://speccy.altervista.org/

NUOVI MAGAZZINI! oltre 800 Mq. di

SOFTWARE & HARDWARE

Mail Service

PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

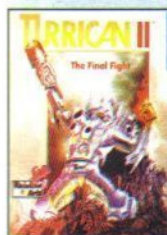
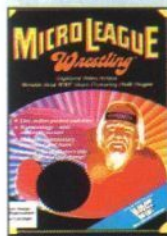
Fax. 011/7731001

Posta. ALEX Mail Service
C.so Francia 333/4 TORINO

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

AMIGA

ARCADE

Titolo	Prezzo
AWESOME	69000
BACK TO FUTURE II	49000
BOMB JACK	**35000**
BLACK TIGER	29000
CADAVER	49000
CAPTIVE	59000
CHALLENGERS	**59000**
CHASE HQ II	29000
CAR VUP	29000
DRAGON'S LAIR II	99000
DUNGEON MASTER	49000
DUNGEON MAST 2	49000
E.S.W.A.T	29000
FACES	49000
FULL BLAST	**59000**
GHOULS'N GHOST	
GOLDEN AXE	49000
GREMLINS 2	39000
HARD DRIVING 2	29000
INT.WRESTLING	49000
LEMMING	49000
LINE OF FIRE	29000
LOOPZ	49000
LUPO ALBERTO	29000
NIGHT HUNTER	49000
NARCO POLICE	29000
OBITUS	69000
OFF ROAD RACING	29000
PANG	29000
ROBOCOP II	29000
RAIMBOW ISLAND	29000
SHADOW OF THE B.2	69000
SHADOW WARRIOR	29000
SLY SPY SECRET A.	29000
SPACE ACE	99000
SPEEDBALL II	49000
STRIDER II	29000
S.T.U.N. RUNNER	29000
TEAM SUZUKI	49000
TETRIS III	49000
THE FINAL BATTLE	49000
THE MIGHTY	**35000**
THE WARTH OF DE.	69000
TOYOTA CELICA	49000
TURBO CHALLENGE	49000
TURRICAN	29000
TURRICAN II	29000
TEENAGE TURTLE	29000
U.N.SQUADRON	29000
X-OUT	29000
Z-OUT	29000

SPORT/AZIONE

Titolo	Prezzo
BOXING MANAGER	35000
BUDOKAN	49000
F 1 3D	49000
INDY 500	49000
I PLAY 3D SOCCER	59000
LOTUS TURBO	49000
OVER THE NET	39000
KICK OFF 2	29000
KICK OFF 2 1Mb	49000
PANZA KICK BOX.	29000
PLAYER MANAGER	39000
PRO TENNIS TOUR	39000
PRO TENNIS TOUR 2	49000
STUNT CAR RACER	59000
TENNIS CUP	29000
TENNIS MANAGER	49000
TOURNAMENT Golf	25000
THE BASKET MAN.	39000
TV SPORT BASKET	49000
WORLD CHAMP.SOC.	35000

STRATEGIA.SIMULAZIONE

Titolo	Prezzo
688 ATTACK SUB	45000
1942 BATTLE HAW.	49000
ADV.DESTR.SIM	29000
A-10 TANK KILLER	69000
BATTLE COMMAND	49000
BATTLE OF BRITAIN	49000
BLUE MAX	49000
DAS BOOT	49000
ELITE	59000
F 16 COMBAT PILOT	59000
F 16 FALCON	59000
F 19 STHEALT FIGH.	69000
F 29 RETALIETOR	49000
FALCON MISSION 1	49000
FALCON MISSION 2	39000
FIGHTER BOMBER	59000
HARPOON	59000
IMPERIUM	45000
M 1 TANK PLATOON	99000
M 4 SHERMAN	25000
MAGIC FLY	49000
MIDWINTER II	
MIG 29 FULCRUM	59000
POWER MONGER	59000
SIM CITY	59000
SIM CITY TERRAIN	29000
SIM EARTH	
WINGS	49000

ADVENTURE/R.P.G.

Titolo	Prezzo
CHRONO QUEST II	59000
CODENAME ICEMAN	69000
COLONEL'S BEQ.	89000
CORPORATION	59000
DRAGON'S OF FLAM	59000
DRAKKEN	59000
DUCK TALES	59000
ELVIRA	99000
HEROE'S QUEST	59000
HEROE'S QUEST II	89000
LEISURE LARRY II	69000
LEISURE LARRY III	89000
MYSTERE	29000
KING QUEST 4	89000
MANIAC MANSION	59000
OPERATION ST.	59000
POLICE QUEST 2	69000
SPACE QUEST 2	59000
SPACE QUEST 3	69000
THE IMMORTAL	49000

MS-DOS

ARCADE

Titolo	Prezzo
AFTER BURNER	59000
ALTERED BEAST	59000
BLOCK OUT	29000
CRASH COURSE	49000
DICK TRACY	49000
DOUBLE DRAGON II	29000
DRAGON'S LAIR	99000
DRAGON'S LAIR II	99000
GHOST BUSTER II	49000
GOLDEN AXE	49000
HARD DRIVING II	29000
OUT RUN	29000
RESOLUTION 101	29000
RAMBO III	49000
STRIDER	29000
SPACE ACE	99000
TEST DRIVE 3	65000
TETRIS	49000
TURBO OUT RUN	29000
WELLTRIS	59000
X-MEN	49000
X-MEN II	49000

STRATEGIA.SIMULAZIONE

Titolo	Prezzo
688 ATTACK SUB	79000
A-10 TANK KILLER	69000
BATTLETECH II	69000
BATTLECHESS II	69000
BLITZKREG	79000
BLUE MAX	59000
BUCK ROGERS	79000
CENTURION	49000
DRAGON STRIKE	69000
DAS BOOT	59000
F-15 STRIKE EAGLE 2	79000
F-16 FALCON AT	69000
F-16 COMBAT PILOT	59000
F-19 STHEALT FIG.	99000
FIGHTER BOMBER	69000
FINAL FRONTIER	59000
FLIGHT SIMULAT.	129000
FULL METAL PL.	39000
HARD NOVA	59000
HARPOON	79000
LEGEND OF FAERG.	49000
LIGHT SPEED	89000
LIFE & DEAD II	49000
L.H.X. ATTACK C.	99000
MOON BASE	79000
MIG 29 FULCRUM	59000
M 1 TANK PLATOON	99000
MIDWINTER	79000
RAILROAD TYCOON	79000
RED BARON VGA	69000
SENTINEL WORLD II	59000
SIM EARTH	89000
SILENT SERVICE 2	59000
STAR FLIGHT 2	69000
STORMOVIK	59000
STRATEGO	69000
TYPHOON OF STEEL	69000
U.M.S. II	79000
WING COMMANDER	59000
WING COMM. MISS.	39000
WOLF PACK	69000

ADVENTURE R.P.G.

Titolo	Prezzo
CIRCUIT EDGE	**59000**
CODENAM.ICEMAN	79000
COVER ACTION	79000
DON'T GO ALONE	45000
DRAGON'S WARS	72000
DRAGON'S FLAME	59000
DRAKKEN	59000
ELVIRA	99000
EYE OF BEHOLDER	69000
GOLD RUSH	59000
HOERES QUEST	99000
HEROES QUEST II	89000
HILLSFAR	59000
KING QUEST 4	79000
KING QUEST 5	99000
LEISURE LARRY I	49000
LEISURE LARRY II	69000
LEISURE LARRY III	89000
MANHUNTER II	59000
MANIAC MANSION	49000
NINJA REMIX	49000
POLICE QUEST	59000
POLICE QUEST II	69000
POOL OF RADIANCE	69000
PROFEZIA	39000
RISE OF DRAGON	89000
SEARCH OF THE King	59000
SORCERES ALL.Girl	79000
SPACE QUEST 2	59000
SPACE QUEST 3	69000
SPACE QUEST 4	**99000**
THE COLONEL'S BEQ.	99000
THE S.MONKEY ISL.	69000
ZELIARD	59000
WONDERLAND	69000

SPORT/AZIONE

Titolo	Prezzo
FOOTBALL MANA.	45000
INDIANAPOLIS 500	45000
JHON MADDEN FOT.	59000
OVER THE NET	39000
KING OF THE BEA.	69000
KICK OFF 2	29000
PRO TENNIS TOUR	39000
SPORTING GOLD	59000
SPORT 4D BOXING	49000
TV SPORT FOOT.	59000
TV SPORT BASKET	59000
WORLD CUP '90	29000

Supra Corporation

AMIGA 500

Articolo	Prezzo
SUPRARAM 512Kb	150000
SUPRARAM RX 1-8Mb	**330000**
SUPRA HD 52Mb con 512Kb	1550000
SUPRA HD 105Mb con 512Kb	2170000

AMIGA 2000/3000

Articolo	Prezzo
HD 44Mb REMOVIBILE Interno	1650000
HD 44Mb REMOVIBILE Esterno	1650000
CARTUCCIA SYQUEST 44Mb	250000
SUPRACARD 52Mb SCSI	980000
SUPRACARD 80Mb SCSI	1050000
SUPRACARD 105Mb SCSI	1730000
INTERFACCIA SCSI per A2000	265000
SUPRARAM 0/8 con 0Kb A2000/3000	265000
SUPRARAM 0/8 con 2Mb A2000/3000	499000
SUPRARAM 0/8 con 4Mb A2000/3000	730000
SUPRARAM 0/8 con 6Mb A2000/3000	960000
SUPRARAM 0/8 con 8Mb A2000/3000	1200000

MODEM

Articolo	Prezzo
SUPRAMODEM 2400 Interno	290000
SUPRAMODEM 2400 Esterno	290000
SUPRAMODEM 2400 Interno con correzione d'errore	410000
SUPRAMODEM 2400 Esterno con correzione d'errore	410000

Articolo	Prezzo
DRIVE ROTEC A500/2000/3000	180000
GENLOCK ECR MKII	399000
GENLOCK SEMIPROFESSIONALE	750000
SCANNER SHARP JX100 4096 Colori A500/2000	1650000
SCANNER MIGRAPH 400 Dpi	750000
PERFECT SOUND 3.0 Con Software	149000

ESPANSIONE 512Kb
PER A500 L.95.000

CONSEGNA IN
24-36 ORE
SU RICHIESTA ALL'ORDINE

PER MOTIVI DI SPAZIONONPOSSIAMO ELENCARE TUTTO IL MATERIALE DI NOSTRA COMMERCIALIZZAZIONE

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PROVE SU SCHERMO

Switchblade II della Gremlin. Sembra un gioco per console e si gioca come un gioco per console...ma gira su Amiga. Dove arriveranno con il prossimo gioco?

Brat della Imageworks. Riuscirete a diventare un bambino cattivo? Verificatelo a partire da pag. 48

LE TRIPLE DI K

Secondo noi il mese di maggio è tempo di felici ispirazioni e così abbiamo pensato di introdurre nuove recensioni di tre pagine. Pochi giochi selezionati hanno l'onore della tripla. Non è obbligatorio che ricevano delle valutazioni da K-gioco, l'importante è che il gioco dimostri di avere cose interessanti da dire e da fare vedere.

La CIP – *Curva d'Interesse Previsto* – è il più sofisticato sistema di valutazione in circolazione.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò rivela più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento (benché questo sia già di per sé importante...)

Minuto, ora e giorno possono dirvi molto di un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi leggete il commento alla CIP per maggiori dettagli.

- Numerosi personaggi carini.
- Splendide sezioni in 3D.
- Opzione link per due giocatori nel livello 16

- 12 dischi da cambiare!
- In alcuni livelli non ci sono i colori
- Non c'è l'opzione per la scelta del joystick o del mouse

Non giudichiamo un gioco fino a quando non siamo in grado di valutare quello che troverete nella confezione venduta nei negozi. Se un gioco non è finito non gli daremo il voto. In questo caso la valutazione sarà un Beta Test e troverete queste manine che evidenziano i lati positivi e negativi. La recensione la troverete sul numero del mese prossimo.

MARCHI DI QUALITA'

K vuole premiare le intuizioni e gli aspetti qualitativi dei giochi. Se un prodotto ci ha colpito per il suono, la grafica o l'originalità lo segnaleremo nella recensione con il relativo marchio di qualità.

K assegna questo marchio solo ai giochi di qualità. Un gioco che supera 900 è un classico, consigliato senza esitazione.

L'originalità non è cosa facile da trovare di questi tempi ed è doveroso segnalare quei titoli che portano qualcosa di nuovo nell'universo dei giochi.

Uno dei fattori che si nota subito è la grafica. I giochi che vi strabilieranno per lo splendore delle loro schermate si meritano questo marchio.

Il sonoro è un fattore spesso dimenticato - ma può essere anche un elemento di distinzione. K premia solo quei giochi che utilizzano in modo convincente musica ed effetti sonori.

LA LISTA

The Secret of Monkey Island

La LUCASFILM è sulle tracce di un meraviglioso tesoro...

"Da grande farò il pirata!". Con questo pensiero in testa Guybrush Threepwood sbarca su Melee Island™ deciso a diventare il più terribile corsaro che mai solcò i sette mari.

Naturalmente l'impresa non è tra le più facili, ma la determinazione del nostro baldo giovane è tale che niente, o almeno questo è quello che crede lui, riuscirà a fermarlo.

All'inizio bisognerà mettersi in contatto con qualche pirata disposto a credere nelle nostre capacità. Ma anche in questo caso le regole della Tortuga hanno degli iter molto ferrei: bisogna superare tre prove per essere degni di considerazione.

Nelle tre prove bisogna dimostrarsi abili nelle caratteristiche più consone a ogni pirata che si rispetti, l'arte della spada, l'arte del furto e la capacità nell'individuare tesori. Il nostro eroe per dimostrare ai suoi futuri "datori" di lavoro quanto vale dovrà sconfiggere il Maestro della spada in duello, rubare un idolo dal palazzo del governatore e trovare il favoloso tesoro di Melee Island™.

Tre compiti non facili, nel corso dei quali Guybrush troverà la sua dolce metà: il Governatore. Non fraintendetemi, non è che restando mesi e mesi in mare, isolati dal resto del mondo e senza una presenza femminile i pirati passino il limite della decenza, no. È solo che il Governatore di Melee Island™ è una donna che ha affascinato il giovane filibustiere a tal punto da avergli fatto perdere la parola. Ma non finisce qui, oltre all'amore Threepwood incontrerà il nemico più terribile che la sua fervida immaginazione avrebbe potuto concepire: il fantasma del pirata LeChuck, che desiderando la mano del Governatore non si fa problemi nel rapirla e condurla nel suo infernale covo su Monkey Island™.

Quindi toccherà a Guybrush, attraverso mille peripezie, raggiungere la misteriosa isola delle scimmie, liberare la dolce innamorata e a sconfiggere il diabolico fantasma, conducendo la storia sul solito epilogo a lieto fine.

Il nuovo gioco della Lucasfilm, come potrete ben immaginare dalle foto di queste pagine, non si discosta di molto dalle precedenti avventure grafiche della casa americana. Rispetto all'ultimo gioco, *Loom*, *The Secret of Monkey Island* è più difficile, ma non troppo, e decisamente più spiritoso e divertente. Se giocare a *Loom* dava l'impressione di essere davanti a un cartone animato, *Monkey Island* ci riporta al tempo in cui i film della filibusta spopolavano nei cinema e ispiravano la fantasia di grandi e piccini.

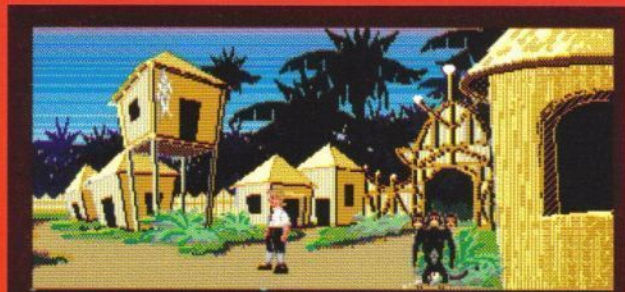
L'interfaccia utente abbandona l'innovazione portata con *Loom* e ritorna al più immediato menu a cui eravamo abituati ai tempi di *Zack MacKraken*, *Maniac Mansion* e *Indiana Jones*. Il gioco è completamente in italiano, e questa è senz'altro una nota molto positiva poiché gran parte del programma si basa sul testo (sia per le battute che per sottili suggerimenti o indizi utili per la risoluzione del gioco).

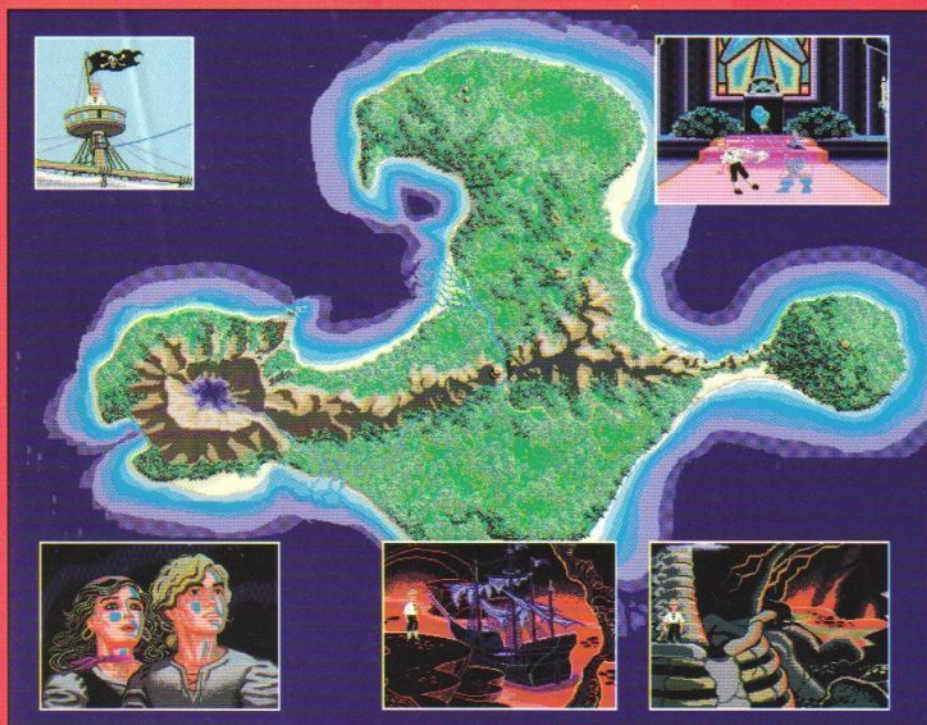
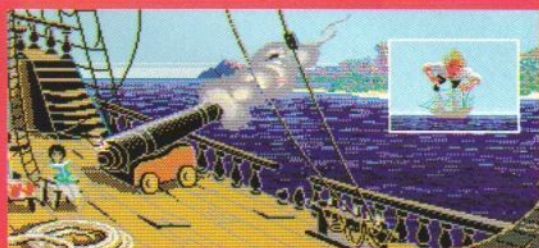
The Secret of Monkey Island è senza dubbio un bel gioco, divertente e accattivante sin dal principio, che però non aggiunge assolutamente nulla a quello che la Lucasfilm ci ha abituati a vedere. È un nuovo capitolo di una storia sempre diversa e sempre nuova che regge bene i suoi anni. Assolutamente consigliato agli avventurieri incalliti che finito in un batter d'occhio *Loom* aspettavano la nuova produzione Lucasfilm, e anche a chi per la prima volta si avvicina a questo tipo di giochi e vuole divertirsi nel divertimento che già un gioco come questo offre.

Concludiamo con l'ultima frase che Guybrush pronuncia alla fine della sua avventura: "Mai pagare più di 79.000 lire un video game!" (anche se c'è chi vorrebbe poterlo pagare meno, e non ha tutti i torti!)

Ecco le prime parole che pronuncerete arrivati su Mele Island™. Purtroppo la sentinella è cieca come una talpa e non può fare nulla per aiutarvi

Questa deve essere sicuramente una festa divertente, ma credo che difficilmente i mucchietti d'ossa qui sotto vi inviteranno a partecipare al loro divertimento.

Il combattimento con i pirati avviene tramite insulti. Dovete conoscerne di terribili per battere il Maestro della Spada.

Ma tu guarda! Una scimmia a tre teste! Ma allora esistono davvero, non è una favola inventata dai pirati!

http://speccy.altervista.org/

L'isola di Monkey Island™ in tutta la sua magnificenza. Per raggiungere il pirata Lechuck dovrete trovare una nave, entrare nel cadavere di una scimmia gigante, raggiungere il suo vascello e impedirgli di sposare il governatore. Solo se avrete successo, evitando i micidiali pungni del pirata fantasma, potrete coronare il vostro sogno d'amore.

Il modo più veloce, ma decisamente meno sicuro per raggiungere l'isola delle scimmie.

Uno degli orrori che troverete su Monkey Island™. Fortunatamente è anche utile.

Questa simpatica scimmietta ci ha dato una mano ad entrare nella testa della scimmia ma per muoversi in un simile labirinto occorre qualcosa d'altro.

La fine di Lechuck non poteva essere che questa. Imparerà un'altra volta metterci i bastonitra le ruote.

Ecco un luogo dove la perdizione e i più bassi istinti umani hanno libero sfogo: la taverna dei pirati.

Favoloso all'inizio e ancor più nel progredire degli eventi. Battute spiritose ovunque rendono meno frustrante risolvere gli enigmi di cui il gioco è letteralmente impregnato. È certo che una volta finito lo si caricherà solo per farlo vedere agli amici che non lo conoscono.

K VOTO **900**

IBM PC

Uno dei motivi per cui i possessori di PC possono vantarsi nei confronti di altri sistemi: i giochi Lucasfilm escono prima per i loro computer. Musiche favolose (per chi può sentirle) e grafica accattivante (anche se non fantastica), oltre all'umorismo presente in ogni momento dell'avventufa (provate a cercare il disco 22bis e chiamare il 112 per continuare a giocare) fanno di questo gioco uno delle migliori avventure grafiche della Lucasfilm.

K VOTO **900**

AMIGA

In tutto e per tutto simile alla versione PC. Forse il sonoro è più accattivante per l'Amiga, ma non di molto. Che il marchio Lucasfilm fosse una sicurezza lo si sapeva da tempo, e questa ennesima prova non può far altro che far piacere a tutti gli appassionati delle avventure grafiche stile *Maniac Mansion*.

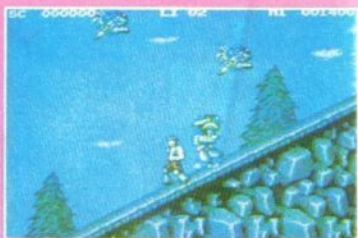
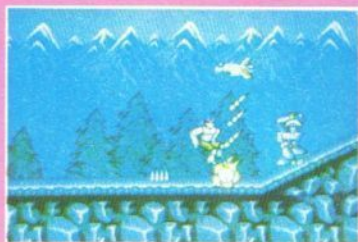
PIANO DELLE USCITE

PC IBM	L69000d	USCITO
PC IBM vers 256 col	L89000d	USCITO
AMIGA	L69000d	USCITO

http://speccy.altervista.org/

SWITCH

Una grafica da console atterra sull'Amiga grazie a questo seguito della GREMLIN.

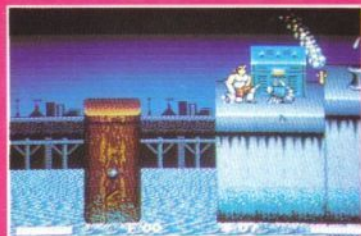
K gioco K K

I seguiti degli sparatutto devono essere presi generalmente con le dovute riserve. Mentre offrono spesso miglioramenti tecnici rispetto all'originale è davvero raro che questi giochi, dopo un'attenta analisi, contengano molto più che qualche livello aggiuntivo e un paio di armi extra da raccogliere.

Switchblade II, invece, è qualcosa di diverso. Certamente non raccoglie punti per la trama o per l'originalità della sua impostazione: è semplicemente uno sparatutto a scorrimento orizzontale. Comunque l'ottima implementazione e la grafica lo rendono un sicuro vincitore.

Il compito del giocatore consiste nell'esplorare e distruggere sei livelli di un mondo alieno, spazzando via tutto ciò che si incontra usando una delle sei armi a disposizione. Una premessa abbastanza semplice, vista in un centinaio di altri giochi, ma raramente implementata con tale maestria.

Come risulta chiaro dalla grafica, l'influenza dei videogiochi per console giapponesi è molto forte, con il personaggio principale raffigurato come un orientale dai grossi occhi a mandorla e dai capelli corvini dotato di braccio bionico. Anche i fondali usano con forte predominanza i colori primari, il che si abbina molto bene con le eccellenti routine di scorrimento. Ogni livello ha una conformazione particolare: alcuni sono popolati da robot altri sono più liberi e la loro attenta esplorazione permette di scoprire stanze segrete e bonus.

Il controllo del personaggio è eccellente. Può correre, saltare, arrampicarsi, sdraiarsi e - tenendo il joystick in basso e poi portandolo verso l'alto - spiccare dei super salti tra i livelli. Una volta in aria, può girarsi per sparare in diverse direzioni, atterrare su piattaforme in movimento o evitare gli attacchi nemici.

Gli avversari sono di tipo diverso. Ci sono delle semplici navi volanti teleguidate che compaiono sempre a gruppi e che sono i nemici più comuni. I loro percorsi intelligenti le rendono particolarmente difficili da evitare, in quanto circondano il giocatore non appena entrano nello schermo lasciando poco tempo per girarsi e combattere. Ci sono poi i robot che percorrono le aree pianeggianti del terreno. Più facili da evitare, seguono percorsi fissi e possono essere colti di sorpresa con l'uso, prudente, del laser.

BLADE II

Un coinvolgimento immediato di durata sorprendentemente lunga per quello che è essenzialmente uno sparatutto. Dopo aver preso confidenza con i controlli ed essersi abituati allo stile grafico del livello corrente ne segue un altro più difficile!

K VOTO
900

AMIGA

Anche da ferma, la grafica di *Switchblade II* è ottima. Ma mentre ci si muove attraverso lo schermo è davvero incredibile. Percorsi d'attacco intelligenti e perfetti per i credibili avversari. Il prodotto per Amiga più vicino a un gioco per console.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	MAGGIO
ATARI ST	L49000d	MAGGIO

Non sono previste altre versioni

Questi robot intelligenti capaci di sparare in tutte le direzioni sono sempre tra i piedi. La migliore tattica consiste nel chinarsi e sparare usando il raggio laser.

Dietro la cascata (attraverso il portale lampeggiante) si trova il negozio. Una breve pausa nell'azione offre la possibilità di pianificare la prossima mossa.

L'incontro con l'arma semovente alla fine del livello montuoso. Nel combattimento ravvicinato si usa il coltello laser.

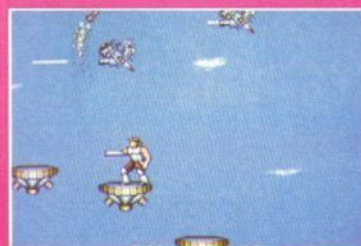
Nel negozio è possibile comprare nuove armi usando le monete e le banconote raccolte lungo il livello.

K grafica K

STA TUTTO NELLA GRAFICA...

È la parte grafica di *Switchblade II* che colpisce immediatamente e più si guarda più ci si accorge della notevole mole di lavoro impiegata per la sua realizzazione. Non solo lo stile è accuratamente studiato per dare la sensazione di un prodotto di alta tecnologia giapponese, il gioco è anche ricco di dettagli!

Il personaggio principale solleva piccole nuvole di polvere quando salta da una piattaforma. I punti volano verso l'alto quando si raccolgono dei bonus. Ogni nemico è un bizzarro incrocio tra un animale e un robot. Insetti d'acciaio strisciano sul terreno sparando missili dalle loro corazze.

E questa grafica meravigliosa è supportata da una routine di scorrimento molto fluida che assicura una completa visione dell'azione in ogni momento.

Come se non fosse abbastanza raid aerei compiuti da jet supersonici sganciano mortali grappoli di bombe. Tra tutti i nemici, questi jet sono quelli che causano i danni maggiori, riuscendo a sparare fino a sei razzi per volta.

Postazioni armate e bombe con paracadute rendono più cospicuo il volume dell'attacco e ogni fonte di danno deve essere velocemente eliminata se si vuole proseguire.

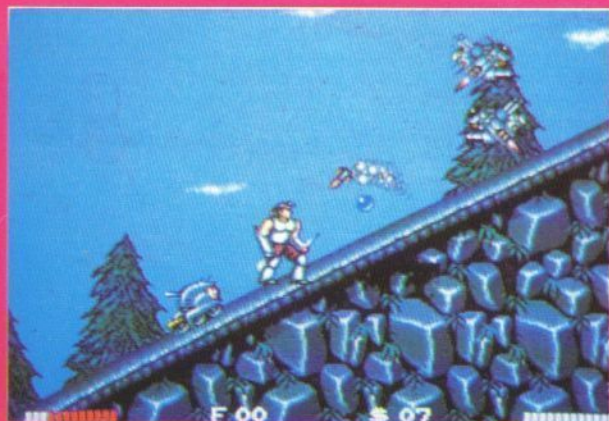
I colpi ricevuti diminuiscono l'energia del personaggio facendolo balzare all'indietro con sorpresa e dolore. Lasciarlo in una situazione pericolosa può essere fatale in quanto è possibile balzare su altri proiettili e anche se un periodo d'invincibilità segue ogni colpo, non dura a lungo.

Comunque, malgrado il fatto che *Switchblade II* richieda grande dedizione e probabilmente anche i giocatori più esperti non lo finiranno prima di un mese, il suo fattore di frustrazione è incre-

dibilmente basso. Il gioco non richiede salti perfetti al pixel e si possono sopportare molti danni prima di morire. Invece di cercare di uccidere al primo colpo, gli alieni scatenano un'interminabile barriera di assalti. Se si è rapidi a fuggire dalle brutte situazioni si ha qualche speranza.

Per offrire un po' di respiro dall'azione frenetica sono state incluse delle stanze bonus che, in effetti, offrono un rifugio sicuro dall'attacco nemico per qualche istante. Qui può essere raccolta dell'energia extra (sotto forma di hamburger e pizze - suona familiare?) e possono essere accumulati punti bonus.

Diversamente dagli altri giochi per Amiga, *Switchblade II* assomiglia a un gioco per console. Non è proprio come giocare a un gioco da bar eppure è molto diverso dai soliti sparatutto per Amiga. Offre una sensazione di immediata padronanza che permette di entrare nel gioco in un attimo. Anche senza giocare per vincere, ci si diverte semplicemente a guardare il gioco. Incredibile!

L'uso del super salto puo tenere lontani i pericoli del terreno ma possono capitare imprevisti disastri aerei.

ARMI LETALI

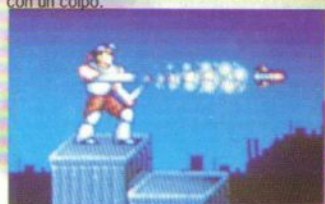
SwitchBlade II offre al giocatore una vasta scelta di armi, ognuna vitale durante un particolare stadio del gioco. Si possono selezionare utilizzando i tasti 1-5.

Raggio laser - un raggio di incredibile potenza che disintegra istantaneamente i nemici sulla sua strada.

Fuoco normale - proiettili d'energia a fuoco rapido. Ideale per infliggere danni multipli a un folto gruppo di nemici. Non molto potente.

Lanciafiamme - arrostendo tutto ciò che tocca, il lanciafiamme trasformerà i malcapitati nemici in mucchietti di cenere.

Coltello - per il combattimento corpo a corpo. Quest'arma si attiva automaticamente se un nemico è direttamente sopra di voi. Distrugge la maggior parte degli avversari con un colpo.

Shuriken Robotiche - stelle rotanti di metallo che infliggono pesanti danni sugli avversari in carne ed ossa.

Missili a ricerca automatica - missili intelligenti che identificano e attaccano tutti i nemici nelle vicinanze.

◄ Il missile teleguidato è una temibile aggiunta al vostro arsenale. Gira attorno allo schermo attaccando il nemico più pericoloso. Purtroppo si può sparare un solo colpo alla volta.

▲ L'energia extra si ottiene mangiando degli hamburger e delle pizze. Di solito però si perde tanta energia quanta se ne raccoglie imbattendosi in trappole come questa.

missili & ATOMI

La PSYGNOSIS scende sul sentiero di guerra con i suoi due nuovi programmi...

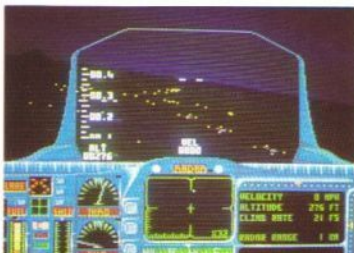
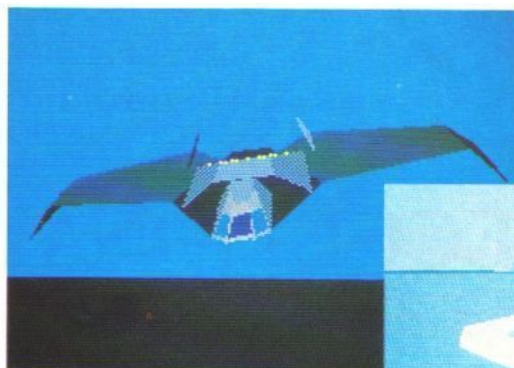
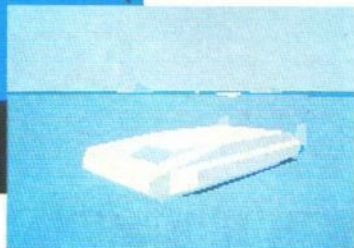
ßeta Test

- Facile da controllare e divertente da giocare.
- Oggetti in 3D a poligoni pieni veloci e ben definiti.
- Sei diversi veicoli da pilotare, ognuno con caratteristiche proprie.
- Molti particolari graziosi, come i relitti fumanti dei veicoli distrutti e il sibilo dei motori nemici che aumenta di intensità mentre questi si avvicinano.
- La necessità di compiere decisioni strategiche e di gestire le materie prime nel modo migliore aggiunge spessore alla giocabilità.

- I poligoni 3D, nonostante scorrano veloci, mancano di finezze estetiche.
- Sei missioni, nonostante richiedano diverso tempo per essere completate, non dureranno molto.
- Differenziare l'interno dei vari veicoli avrebbe aiutato a personalizzarli e ad evitare confusioni.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	IMMINENTE
ATARI ST	L49000d	IMMINENTE

Il giocatore ha a disposizione due mappe: una tradizionale in 2D e questa, più sofisticata, in 3D.

Se il vostro mezzo non è equipaggiato di visore a infrarossi i combattimenti nel buio diventano quasi impossibili. Si può sempre cercare di orientarsi utilizzando le luci delle installazioni al suolo.

Ci sono sei veicoli da combattimento con i quali sbizzarrirsi: tre terrestri (carro leggero, carro pesante e hovercraft) e tre aerei (jet, elicottero e bombardiere). Non tutti i veicoli sono disponibili all'inizio del gioco. Alcuni devono essere progettati nei laboratori prima di poterci fare un giro.

ARMOUR-GEDDON

La maggior parte dei giochi 3D a poligoni pieni danno l'opportunità di pilotare uno specifico tipo di aeromobile o di carro armato, ma l'ultimo nato in casa Psygnosis mette il giocatore alla guida di non uno, non due ma SEI tipi diversi di veicoli militari! Sul terreno è possibile comandare un agile carro leggero, un massiccio carro pesante o un veloce hovercraft, mentre il cielo è solcato da elicotteri d'attacco, minacciosi bombardieri e caccia a reazione.

La trama del gioco, insolitamente involuta, recita più o meno così: una terribile e tragica guerra nucleare sta devastando un pianeta un tempo bellissimo. Alcuni fortunati sono riusciti a nascondersi in profondi bunker sotterranei in attesa che la tempesta di bombe H si plachi. Nel frattempo i sopravvissuti rimasti a popolare la superficie del pianeta devono affrontare prove terribili prima che l'autorità costituita torni a formarsi e la vita riprenda i canoni della normalità.

Con il trascorrere degli anni gli abitanti della superficie gradualmente iniziano a provare sentimenti di invidia verso i popoli sfuggiti all'olocausto nei sicuri rifugi sotterranei. Una terribile vendetta sta per essere consumata: la costruzione di una gigantesca Arma del Giudizio il cui scopo è cancellare tutta la vita dalla faccia del pianeta. Gli abitatori delle caverne hanno a malapena il tempo di riabituare gli occhi alla severa luce solare prima di apprendere dell'orrendo piano nemico.

Come comandante della "gente delle caverne", il giocatore deve impiegare nel modo migliore le proprie scarne forze per trovare le cinque parti della superbomba al neutrone grazie alla quale sarà possibile distruggere l'Arma del Giudizio. Il gioco è infatti diviso in sei missioni: cinque hanno come oggetto la ricerca di una parte della bomba mentre durante la sesta si tenterà di localizzare l'arma nemica e di distruggerla.

A progettare e costruire i veicoli necessari per risolvere le sei missioni è una piccola squadra di scienziati e tecnici. Le materie prime sono disponibili un po' dovunque, ma è necessario trasportarle nelle proprie basi e raffinarle prima di impiegarle nella costruzione dei mezzi. Un altro metodo di procurarsi materiale di costruzione è riciclare l'equipaggiamento non necessario.

Non si possono avere in gioco più di sei veicoli contemporaneamente. Per passare da un veicolo all'altro basta premere l'appropriato tasto funzione. Riserve di materie prime permettendo, i sei veicoli potrebbero essere tutti carri armati, oppure una combinazione delle sei diverse classi - la scelta è lasciata al giocatore secondo i problemi presentati da ogni missione.

Ogni veicolo ha spazio per tre equipaggiamenti di supporto. Questi vanno dai soliti laser e missili a dispositivi di teletrasporto (utili per spostare i carri armati dotati di scarsa autonomia da A a B) e serbatoi di carburante. Un sistema di icone e di sprite a trascinamento permette di equipaggiare rapidamente il proprio mezzo.

A questo punto inizia il vero divertimento. Usciti dalla base si scopre che non si ha molto tempo per ammirare il paesaggio - un peccato, dal momento che il panorama è riccamente dettagliato. Il nemico inizia in fretta a sciamare intorno ai coraggiosi mezzi inviati in missione come vespe intorno a un barattolo di miele. Purtroppo i mezzi nemici non sono stupidi come vespe; i jet, per esempio, tendono ad attaccare i carri armati prendendoli alle spalle da dove non possono essere colpiti.

Gli oggetti in 3D sono disegnati con cura e piacevoli da guardare, nonostante manchino delle finezze grafiche che abbiamo imparato ad apprezzare in *Cybercon III*. Comunque (e questo è un fatto più importante) le sagome 3D ruotano rapidamente e in modo fluido, quindi la mancanza di soluzioni innovative viene facilmente perdonata.

Complessivamente *Armour-Geddon*, a parte il titolo orribile, sembra un gioco molto bello, con una giocabilità ricca e complessa che si scosta dal puro estetismo tipico dei giochi Psygnosis. L'unica riserva è il basso numero delle missioni: possono non essere sufficienti per gli esperti in questo genere di giochi.

Il jet sorvola la pista d'atterraggio. I lettori dalla vista più acuta potranno scorgere una colonna di fumo alzarsi dai relitti lasciati da un decollo fallito.

A caccia di un... caccia nemico! La vista è dal cruscotto del jet. Al contrario di quanto avviene in altri giochi 3D, in *Armour-Geddon* non c'è tempo di tirare il fiato. L'amico qui ha tre compagni nelle vicinanze decisi a staccarci la coda...

http://speccy.altervista.org/

ATOMINO

I laureati in chimica non avranno problemi a comprendere il concetto del gioco rispetto agli amici dalla cultura meno scientifica. Basicamente tutto ruota intorno al concetto di valenza, il numero di legami che un atomo può fare con uno o più atomi. Per esempio, l'idrogeno ha sempre valenza uno, mentre l'elio ha sempre valenza due. Così, per realizzare una molecola completa occorre unire un atomo di elio a due di idrogeno, oppure due atomi di elio tra loro. Semplice, vero? Vero?

OK, lasciamo perdere le lezioni di chimica. Lo scopo del gioco è formare molecole complete da una nube di atomi vaganti, la cui valenza varia da uno a quattro. Nuovi atomi appaiono in continuazione mentre il tempo a disposizione scende inesorabilmente.

Progredendo nel gioco si incontrano sempre nuovi problemi, come la necessità di rispettare un numero minimo di atomi per molecola, di riempire di molecole un certo spazio o di costruire le molecole intorno ad oggetti che appaiono sullo schermo.

Il tutto sembra tanto divertente quanto programmare in codice macchina, ma non lasciatevi ingannare. Ricordate *Tetris*? In teoria non avrebbe dovuto interessare a nessuno...

Per *Atomino* il discorso è simile - provare per credere. Confesso che per farmi scrivere questo beta test il direttore ha dovuto spegnere personalmente il computer su cui stavo giocando!

Uno dei primi livelli: estremamente semplice. Quattro atomi di valenza due non presentano problemi, e le molecole formate, scomparendo, lasciano spazio per la formazione di nuove molecole.

Non si può costruire un legame sull'atomo verde, quindi bisogna girargli attorno. State attenti ma siate veloci... il tempo sta finendo.

Più avanti occorre formare molecole dalla forma particolare. Un compito non facile.

AWESOME

Awesome rappresenta uno degli sforzi più riusciti di sfruttamento intensivo dell'hardware, utilizzando i blitter e i chip dell'Amiga fino a ottenere un effetto superbo. I possessori di ST naturalmente saranno scettici quando sentono parlare di una conversione per il loro sistema - sempre valido ma meno adatto a questo genere di sforzo.

Beh, preparatevi a buone nuove... notizie molto buone, a dire il vero, così buone che si stenta a crederle. Eppure pare proprio che la Reflections ce l'abbia fatta. Se si escludono riduzioni secondarie in rapidità e numero dei colori, il gioco per ST è identico alla versione Amiga - scorrimento multiparallattico, sprite giganti e sonoro da sala cinematografica compresi. Perfino la meravigliosa sequenza introduttiva è stata riprodotta. Decisamente un programma che cancellerà molti sorrisi di superiorità dai volti dei possessori di Amiga.

Nessuno ci credeva - tranne la Reflectons! La battaglia contro il mostro spaziale accende su ST gli stessi entusiasmi già provati nella versione Amiga.

Ora lo vedete...

Il diverso aspetto di San Francisco visto in alto, medio e basso dettaglio. Il gioco è veloce anche in alto dettaglio, ma il paesaggio scorrerà più fluido in quello basso.

... e ora...

... non lo vedete più!

the KILLING CLOUD

Non bastano le targhe alterne per lo smog della IMAGEWORKS

Nella prima missione c'è la possibilità di selezionare la "Vista Turistica", che "spegne" il banco nuvoloso e offre una libera visione di Frisco. Qui però i rallentamenti sono notevoli quindi non vi ci soffermerete molto. La mappa della città si basa su quella della vera Frisco, ed è composta di oltre 2500 singoli edifici.

San Francisco è sotto assedio. Una grossa, misteriosa nuvola di gas tossico di 30 metri di altezza che non può essere dispersa, è giunta dalla baia e ha avviluppato la città, una volta bellissima. Gli unici che, lasciando i loro rifugi a tenuta stagna, osano avventurarsi per le strade velenose devono proteggersi pesantemente... e non solo dalla nebbia assassina. Bande di criminali, approfittando della disgregazione del corpo di polizia, si sono scatenate. E i peggiori dei peggiori sono i feroci e psicotici Angeli Neri.

Voi siete uno dei pochi piedipiatti del Dipartimento di Polizia di San Francisco ad aver conservato la salu-

Dopo uno slalom da divorarsi le unghie tra le strade e i vicoli di San Francisco, eccovi condurre un manigoldo nel cielo aperto al di sopra della Nuvola. Vi è rimasta una sola rete per effettuare la cattura, quindi sfruttatela bene...

te, ed è vostro compito cercare di restaurare l'ordine per le strade, e magari scoprire il terribile segreto della Nuvola Assassina...

Ogni vostra giornata comincia nella luminosa e mattiniera Sala Briefing della Stazione di Polizia. Qui vi vengono impartite le istruzioni sulla missione giornaliera, e consultando l'archivio dei criminali potete scoprire il passato di qualsiasi sospetto. Innanzitutto dovrete distribuire mezzi di riserva per la città e richiamando una mappa dei distretti, potrete spedire le reti e i Cuccioli - ma di questo parleremo dopo. Una visitina all'armeria e sarete pronti per avventurarvi, soli, nell'inferno cittadino.

Ma non tutte le circostanze vi sono contrarie. La "madama" a Frisco non deve più battere le strade a piedi, ma cavalca delle magnifiche hovermoto XB500 - dopotutto, siamo nel 1997. Normalmente le moto dispongono di mitragliatrici da 7,62mm e di cannoncini da 30mm - che, come vi direbbe un veterano dei pattugliamenti di Frisco, possono far saltare via le cervella a qualsiasi delinquente. Il solo problema è che ce le hanno anche i banditi.

Quando siete in servizio ricordate che siete poliziotti, non killer. È vostro compito far rispettare la Legge, non usarla come pretesto per andare in giro a sforacchiare il primo tizio che vi guarda in modo strano... ecco perché avete in dotazione le reti.

Le reti sono il solo mezzo sicuro per intrappolare la preda, specialmente quelle volanti. I missili con rete liberano una maglia elastica che avvinghia il veicolo puntato e lo trascina lentamente a terra. Sfortunata-

http://speccy.altervista.org/

La presentazione è un po' raffazzonata, con un motivetto così-così, fortuna che poi ci viene proposta la malinconica e desolante rappresentazione della Stazione di Polizia. L'XB500, facile da governare, procura istantaneo appagamento quando vi librate leggiadri tra le strutture della città, con le dieci missioni che comunque costituiscono una sfida anche per il cer-

K VOTO
915

9 G, 5 QI, 8 A, 10 FK

AMIGA

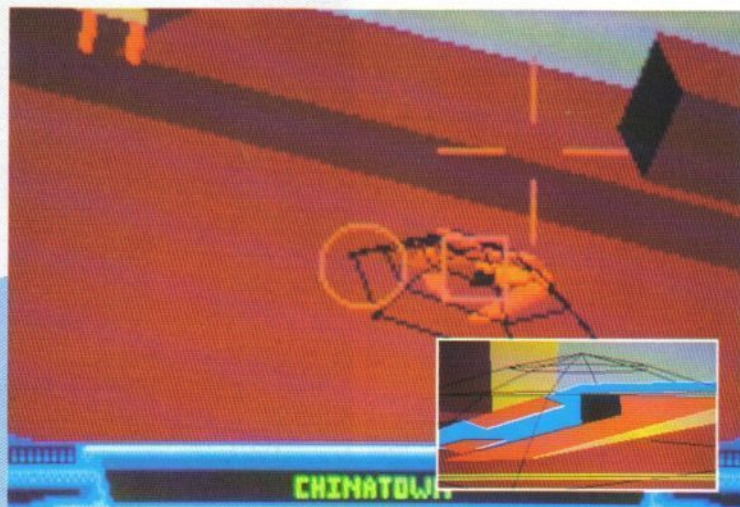
Killing Cloud potrà forse non avere il 3D più veloce della storia, ma ha certamente quello più evocativo. Sembra davvero di volare all'interno di una città - sebbene come città sia un poco deserta - e i duelli aerei attraverso stretti budelli e attorno a torreggianti grattacieli sono meravigliosamente eccitanti. Il sonoro è adeguato, anche se non rappresenta niente di speciale. Questo comunque mi sembra il miglior gioco poligonale che vedo dopo tanto tempo e, personalmente, non mi darò pace finché non vedrò quei fetenti degli Angeli Neri dietro le sbarre di una cella o qualche metro più sotto. Ma ricordate: attenti quando uscite per strada.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
IBM PC	L49000d	GIUGNO

Non sono previste altre versioni

STORIA DI UNA NUVOLA

Se *The Killing Cloud* avrà successo, in parte sarà perché la Vektor Grafix ha commissionato ad Alistair Swinnerton, uno scrittore professionista, la stesura di un racconto di 16 pagine prima ancora di cominciare a lavorare al gioco. La Vektor sapeva già di volere un gioco ambientato in una sorta di città in stato d'assedio, ma ha lasciato che Alistair ne tracciasse il preciso scenario. Quando Alistair finì, la Vektor iniziò a trasferire il mondo da lui creato nel gioco.

... Diavolo! Ecco il missile con rete che tocca e intrappola l'hovermoto, costringendola a un atterraggio forzato...

... diversi metri al di sotto della Nuvola, ecco che localizzate il criminale abbattuto e atterrate...

... con la tuta protettiva addosso, aprite il portello dell'XB500 e procedete verso la moto del criminale (c'è un bell'effetto "a sobbalzi" quando camminate). Ora leggetegli i suoi diritti e chiamate il Cucciolo più vicino...

... il Cucciolo, come ogni buon cane, accorre subito al richiamo del padrone e si getta sulla preda intrappolata per raccoglierla...

... il criminale in gabbia nel ventre del Cucciolo, e il cagnolino lo riporta alla Stazione di Polizia. Fareste meglio a scortarlo, nel caso che gli Angeli cerchino di mandare il Cucciolo fuori strada...

Finalmente! I Cuccioli sono tornati a casa, come anche voi, e il criminale è in cella. (Questa, a proposito, è una visuale da fuori-dell'-abitacolo.) Ma la missione non è ancora al termine...

... è l'ora dell'interrogatorio. Ogni vecchio galeotto conosce i suoi diritti, e si porterà sempre a rimorchio il suo avvocato per gli interrogatori. Scendete a compromessi per ottenere informazioni, ma non siate troppo indulgenti.

mente è molto facile mancare il bersaglio, e la disponibilità massima di tre reti potrebbe non bastare per trascinare a terra certe moto dei banditi, ecco perché reti di riserva devono essere distribuite per le strade prima di ogni missione. Queste si sollevano e si attaccano automaticamente alla moto se volate sopra ad esse a bassa quota e velocità.

Una volta catturato il vostro uomo, tutto quel che dovete fare è atterrargli vicino, leggergli i suoi diritti e richiamare una cella mobile, detta Cucciolo, per riportare il manigoldo alla Stazione. La ragione per cui ci si serve dei Cuccioli è semplice: le XB500 possono portare solo una persona, che siede nell'abitacolo. Assicuratevi di far atterrare il criminale vicino al punto, stabilito in precedenza, in cui staziona un Cucciolo, o non potrete richiamare quest'ultimo via-radio.

Ora potete tirare un po' il fiato, mentre osservate il Cucciolo giungere in volo, raccogliere il criminale e iniziare il viaggio di ritorno verso la Stazione di Polizia. Gli sbirri saggi sanno che è meglio tenere d'occhio i Cuccioli - si è saputo che alcune bande utilizzano falsi segnali per farli deviare e che spediscono addirittura altri banditi a uccidere quelli catturati che sanno troppe cose.

Una volta tornati alla centrale condannerete il criminale a una lunga detenzione, poi lo potrete portare nella Stanza degli Interrogatori e fargli una serie di domande. Potete scegliere da una lista le domande da porre al soggetto. Se non collabora potete assicurargli qualche anno di sconto sulla pena in cambio di importanti informazioni. Ma se sottraete troppi anni il

criminale tornerà in libertà. Se non riuscite a scoprire una "pista" per la prossima missione o causate la fuoruscita dal carcere del bandito sarete licenziati.

DAGLI AL CRIMINALE!

The Killing Cloud è l'ultima impresa tridimensionale della Vektor Grafix, e non deludono. In verità, la grafica poligonale non è esattamente la più veloce che mi sia capitato di vedere, ma è veloce più di quanto basta e la possibilità di stabilire il livello di dettaglio significa che potete godervi le bellezze del luogo o pensare solo alla missione.

La Nuvola divide il "mondo di gioco" in due metà. Sopra la Nuvola il cielo è limpido e azzurro, con le sole cime degli edifici più alti a perforare le tenebre di sotto. Ma sotto la Nuvola è tutto un altro mondo, un dedalo claustrofobico di edifici fantasma in cui la densa nebbia permette una visibilità molto limitata.

Gli oggetti non svaniscono nella nebbia come in *Midwinter* ma compaiono quando si trovano a una certa distanza. A dire il vero, un effetto alla *Midwinter* avrebbe rallentato la grafica in modo inaccettabile. Comunque, questo procura un po' di thrilling, soprattutto quando state volando alla massima velocità all'inseguimento di un criminale e all'improvviso un torreggiante edificio vi si para davanti...

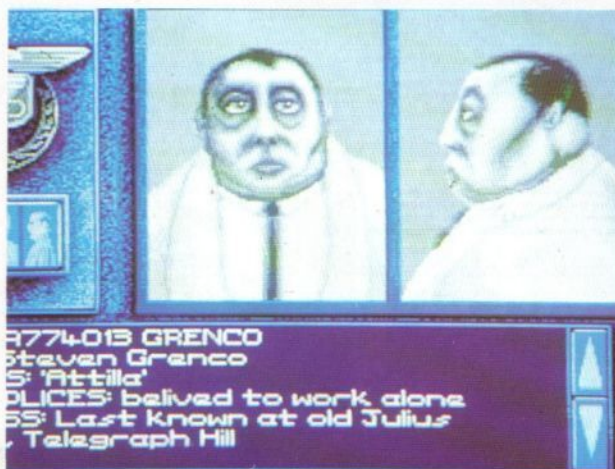
Ogni giornata inizia qui, nella Sala Briefing della Stazione di Polizia. Cliccando sui cinque box si scoprono i dettagli della missione, si richiama una mappa della città, si entra nell'arsenale, si rovista tra i dossier dei criminali,o si richiamano immagini olografiche di veicoli ed edifici che troverete durante la missione.

Muovendo il cursore del mouse sulla mappa della città, vengono illuminati alcuni distretti. Cliccate e sarete là in un attimo...

... un'immagine in scala del distretto. Usando il mouse potete cliccare e prendere oggetti da usare per le strade, ma attenti, i rifornimenti sono limitati.

La Vektor Grafix si è data ovviamente molto da fare per assicurare una certa facilità d'uso. Tutte le selezioni negli schermi di pre-impostazione delle missioni vengono effettuate col mouse. L'XB500 si guida che è una bellezza, è sensibile ma non troppo. Sempre il mouse viene utilizzato per volare e fare fuoco con le armi dell'XB500, con una breve serie di tasti per regolare la velocità e la scelta delle armi. Se devo fare un (piccolo) appunto alla scelta dei comandi, devo dire che i tasti scelti sono tutti troppo vicini, ed è molto facile selezionare un'arma quando si voleva diminuire la velocità.

Dove la Vektor Grafix ha centrato il bersaglio, ed è la ragione per cui si becca un bel K-Gioco, è in quell'atmosfera che ha saputo creare e che troppo spesso manca nei giochi, in special modo nei giochi tridimensionali. La Stazione di Polizia (che ha la sola pecca di costituire l'ambientazione di una brutta sequenza di lancio) dà davvero l'idea di un corpo di polizia decrepito e malconcio ormai sul viale del tramonto, e la sensazione di claustrofobia nei velocissimi combattimenti stradali è incredibile. Le dieci missioni sono variegate, e il filo degli avvenimenti che le lega procura un senso di appagamento dopo ogni sforzo compiuto - in questo gioco non si va a farfalle.

The Killing Cloud è altamente raccomandato. Non perdetevi un grande esempio di gioco d'azione.

Potete raccogliere importanti informazioni sui criminali nell'apposito archivio. Guardare nell'archivio prima di uscire in missione è una cosa saggia, c'è sempre la possibilità di trovare dei dettagli che possono aiutarvi.

L'armamento sembra estremamente potente. Non esaltatevi troppo: la vostra XB500 ha solo una mitragliatrice e un cannoncino, e la decisione peggiore è decidere quante munizioni portarsi dietro. È possibile rifornirsi anche di carburante e protezioni aggiuntive (molto utili per le attività extra-veicolari).

http://speccy.altervista.org/

SIM EARTH

Alla MAXIS dimostrano che la creazione può richiedere più di sette giorni...

In Sim Earth si può assistere ad avvenimenti di importanza cosmica...

Dal ribollire della lava primordiale inizia a formarsi la crosta del pianeta.

Una curva CIP speculare rispetto a quelle a cui siamo abituati. Apprendere tutti gli elementi necessari per giocare nel modo migliore richiede applicazione e pazienza, ma una volta ottenuta la nostra mini-laurea... wow!

K VOTO **950**

IBM PC

La grafica è colorata ma spartana, e il sonoro è assente. Non importa: la crosta si solidifica, si formano gli oceani, nascono i continenti. Forme di vita primordiale si moltiplicano nelle calde correnti equatoriali. Quale sarà il destino del nostro piccolo mondo? Unico difetto: il programma è notevolmente complesso, ed è necessaria una macchina da almeno 16 Mhz se si vogliono evitare rallentamenti e caricamenti trop-

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
MAC	prezzo nc	IMMINENTE
PC	L89000	USCITO

(con manuale in italiano)

Ci fu un tempo in cui il vostro umile redattore di K decise di lanciarsi avventurosamente nei gorghi della carriera universitaria e scelse il ramo affascinante ed ecologico delle Scienze della Terra. "Gli oceani...", pensava, "Chissà cosa si prova a studiarli..." Solo cinque anni dopo, con l'uscita di *Sim Earth* riuscii a scoprirlo!

Pochi titoli possono vantare date di uscita più tempestive. In un era della storia dove i problemi ecologici sono più che mai sulla bocca della gente e nei titoli dei giornali (ma meno che mai sui tavoli dei responsabili) il simulatore di pianeta della Maxis si propone come il più affascinante strumento educativo per chi desidera comprendere come sono andate e come vanno oggi le cose sulla cara vecchia Terra.

Nei panni del Responsabile Planetario, il giocatore deve fare i conti con i numerosi fattori (chimici, geologici, biologici ed umani) che intervengono nell'evoluzione e nello sviluppo di un pianeta. A sua disposizione c'è una riserva di energia (variabile secondo il livello di difficoltà prescelto) alla quale si attinge ogni volta che si desidera intervenire nel processo di evoluzione. Il Responsabile Planetario può innalzare montagne, variare la quantità di energia solare che raggiunge il suolo, creare forme di vita, provocare catastrofi planetarie o semplicemente sedersi e stare a guardare (non è la strategia migliore). Decine e decine sono le opportunità a sua disposizione, e la loro combinazione da luogo ad un numero infinito di strategie. Un sistema di comandi a icone e finestre estremamente funzionale permette una gestione fluida delle meccaniche di gioco; il giocatore può quindi concentrarsi esclusivamente sui problemi posti dal programma.

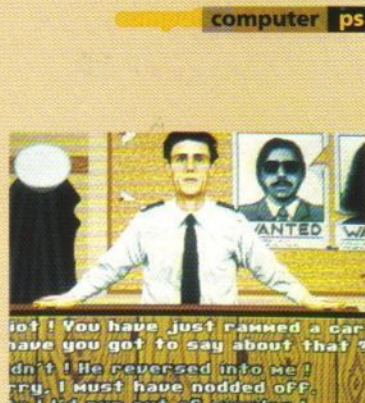
Sim Earth è un gioco semplice nella sua meccanica (come lo era *Sim City*) ma non nelle tematiche affrontate. Il programma è fondato su basi scientifiche accurate e dettagliate e al giocatore è richiesto un periodo di apprendimento non indifferente prima che possa tuffarsi nel gioco a testa bassa. Tra le altre cose, è necessario comprendere chiaramente le diverse funzioni dei gas che compongono l'atmosfera, i cicli dell'acqua, delle nubi e dei venti, le cause e le conseguenze dei fenomeni vulcanici, nascita, evoluzione e interazione delle diverse forme di vita, la gestione planetaria dell'energia, l'influenza sull'ambiente di fattori astronomici come l'inclinazione dell'asse di rotazione e la distanza del pianeta dal sole. Termini "alieni" come *albedo*, *ecosistema* e *bioenergia* devono entrare a fare parte del patrimonio linguistico del giocatore prima che questi possa sperare di condurre il suo pianeta dalla fase "palla di fuoco" all'era tecnologica. E qui giunti, i problemi non sono finiti: guerre, inquinamento, esperimenti nucleari... forse era meglio quando c'erano i dinosauri.

Tutto questo significa che *Sim Earth* è un gioco per laureati? No! Al contrario, rappresenta un'occasione unica per entrare in un affascinante ramo del mondo scientifico nel modo migliore: divertendosi. Perché *Sim Earth* è soprattutto un gioco che metterà a dura prova intelligenza e fantasia. Se salvare un pianeta a colpi di blaster può sembrare un compito duro, farlo nascere non è certo da meno. E la soddisfazione a lungo termine è molto più grande... parola di geologo!

In quest'isola felice gli abitanti sono ancora all'età della pietra. Gaia non sembra molto felice: forse prevede l'inizio dell'età del ferro...

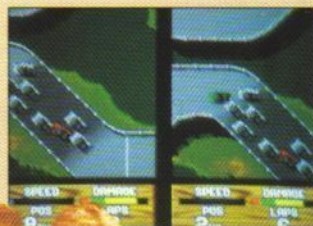
Su questo pianeta la situazione sembra essere proprio cupa; poveri abitanti...

http://speccy.altervista.org/

Nel gioco singolo ci attende il lusso di una strada a tutto schermo.

A cosa serve il denaro? A comprare accessori naturalmente! Una veloce visita al negozio di autoaccessori tra una corsa e l'altra è d'obbligo.

Da quando Shaun Southern, dopo aver lavorato di buona lena sul suo fedele 64, ci ha "regalato" *Kikstart*, la Magnetic Fields è sempre stata associata a giochi di guida di qualità. Da allora hanno prodotto giochi del calibro di *Super Scramble Simulator*, *Kikstart II* e, più recentemente, *Supercars* e *Lotus* per la Gremlin. Ed ora, dopo una pausa di quattro mesi, ritornano al genere 'corsaiolo' con il seguito del loro famoso *Supercars*. Mantenendo lo scopo dell'originale - percorrere un numero predeterminato di circuiti, cercando di essere uno dei primi a tagliare il traguardo, e nel frattempo raccogliere ingenti somme di denaro - Southern e soci hanno smussato gli spigoli dell'originale e hanno aggiunto un certo numero di novità che avevano dovuto lasciar fuori per mancanza di memoria - la più interessante delle quali è un doppio schermo per l'opzione a due giocatori che permette di gareggiare testa a testa.

Complessivamente, *Supercars II* offre 21 circuiti diversi, divisi in gruppi di sette. Comunque, mentre i circuiti dell'originale erano strade bidimensionali anonime con macchie d'olio e pozze d'acqua di circostanza per rallentare il giocatore, il seguito comprende una serie di ostacoli e problemi che variano da ponti crollati, a gallerie e a macchie d'olio molto pericolose. In più, sono state aggiunte le condizioni atmosferiche, tanto per rendere il gioco più interessante, così gli angoli acuti dell'originale sono diventati ora più difficili con l'aggiunta di pesanti nevicate e rilievi rocciosi. In linea con queste nuove aggiunte anche la grafica è stata molto migliorata. Tutte le auto sono animate usando più di 250 fotogrammi e questa attenzione ai dettagli si nota particolarmente quando l'auto sta saltando gli ostacoli o percorre una curva parabolica.

Del gioco originario è stato anche mantenuto il negozio d'accessori dove i potenziali campioni e i vincitori con un fascio di banconote appena ottenute possono migliorare la resa delle proprie auto con motori più veloci e pneumatici con migliore aderenza. Anche questa sezione è stata espansa per incorporare una varietà maggiore di armi del suo predecessore che ora comprendono mine, missili che circondano l'auto del giocatore e i missili anteriori e posteriori dell'originale. Malgrado l'aggiunta del negozio migliorato, di una nuova sezione dove si possono rilasciare interviste e dove i giocatori possono guadagnare o perdere denaro parlando con la stampa o la polizia, *Supercars II* è un tributo alla giocabilità e alla facilità d'uso dell'originale. Il sistema di controllo del primo "episodio" rimane esattamente lo stesso, cosa che farà sentire a casa propria gli amanti del predecessore, e le novità, pur aggiungendo molto al gioco, non ne intaccano minimamente la giocabilità. Anche se non offre nulla di nuovo in termini di gioco *Supercars II* è una piacevole aggiunta al già affollato genere e rimane un prodotto abbastanza coinvolgente.

L'opzione a due giocatori in azione - il doppio schermo significa che la visuale è molto ridotta rispetto al gioco a tutto schermo.

Facile da giocare ma difficile da battere. *Supercars II* è molto divertente - almeno per un po'.

K VOTO **812**

G 6 · QI 6 · A 6 · FR 9

IBM PC

È molto semplice entrare nel gioco, e con una gran varietà di circuiti a disposizione *Supercars II* è al di sopra della mischia. Mentre non può competere con il superbo *Lotus* della Gremlin (e chi si aspetta che lo faccia?), offre una buona giocabilità e un divertimento di lunga durata. Ci sono abbastanza circuiti da tener occupato anche il più virtuoso guidatore ma la sua ripetitività può far smettere di giocare prima di averli completati tutti.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
ST	L49000d	IMMINENTE

SUPERCARS II

Saliamo nuovamente al posto di guida con un ulteriore seguito della GREMLIN e della MAGNETIC FIELDS...

http://speccy.altervista.org/

Esultate, maniaci delle avventure SIERRA, poiché Roger Wilco è tornato più in forma che mai!

Questo, per la Sierra-On-Line è proprio un momento d'oro: *King Quest* episodio 5 è diventato subito un best-seller, e la Dinamix (la nuova etichetta della casa di Ken e Roberta Williams destinata alle simulazioni), grazie all'eccellente *Red Baron* sta letteralmente volando nell'Olimpo delle migliori software house. E ora, come ciliegina sulla torta, ecco arrivare sul tavolo della redazione il nuovo episodio di *Space Quest*, la cui pubblicità questo inverno prometteva sfracelli mai visti.

Con grande curiosità abbiamo quindi aperto la scatola e cominciato ad installare i sei dischetti supercompattati e.... Accidenti! "I due ragazzi di Andromeda" hanno davvero superato se stessi!

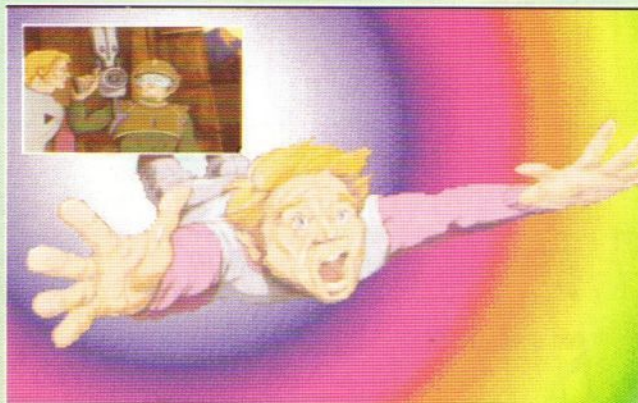
Mark Crowe e Scott Murphy, ideatori e sceneggiatori di tutti gli episodi della serie, hanno sfornato un vero capolavoro.

Quello che sin dal primo istante lascia senza fiato è l'incredibile bellezza della grafica: non abbiamo mai visto dei fondali tanto belli, con una attenzione così maniacale al dettaglio e a ogni sfumatura di colore. La storia prende il via pochi giorni dopo la fine dell'episodio precedente. Stiamo tranquillamente sorbendoci il nostro drink preferito, nel nostro bar preferito, del nostro pianeta preferito, quando si fanno vivi (con l'intenzione di farci morti) gli sgherri in versione cyborg del solito, immancabile e redivivo cattivone che vuole dominare l'intero universo. Fortuna vuole che passino di lì per caso due tizi, sosia di Rocket Ranger, che riescono a toglierci dalle mani della polizia spaziale, facendoci fuggire nel tempo.

Toccherà allora all'inossidabile Roger vagabondare qua e là tra passato e futuro, alla ricerca di qualcosa o qualcuno che gli permetta di salvare l'universo dai loschi piani degli ancor più loschi *Time Rippers*. La trama è scritta benissimo, con dialoghi e situazioni buffissime che raggiungono vette da demenzialità totale.

Come quando per sfuggire alle guardie, dobbiamo travestirci da donna, con tanto di tacchi a spillo e animazione sculettante. O quando veniamo sottoposti da una delle nostre ex fidanzate - quel gran pezzo di f... igliola (cosa avevate pensato, maligni!) incontrata, sedotta e abbandonata in *SQ2* - alla più atroce di tutte le torture: la depilazione delle gambe senza ceretta!! L'atmosfera è stracarica di humor, e tutta l'avventura non è altro che un'unica, immensa presa in giro dei più classici generi della fantascienza.

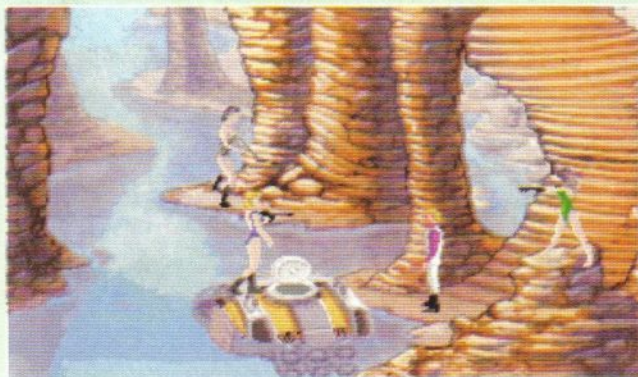
Il racconto si evolve utilizzando una narrazione molto cinematografica: una volta effettuate le giuste operazioni, si innescano delle se-

Pianeta: il nostro malvagio avversario ha scoperto su quale pianeta Wilco è rifugiato.

(foto piccola) Le animazioni sono sempre fluide ed estremamente dettagliate: qui un'alleato inaspettato gli permette di fuggire...

...attraverso un viaggio nel tempo.

Ecco un simpatico coniglietto le cui batterie saranno molto utili.

Una volta giunti in *Space Quest XII*, un'astronave lo sorvola. Saranno amici o nemici?

http://speccy.altervista.org/

Wilco entra nella base delle amazzoni il cui capo è...

...la sua biondissima e vendicativa ex-fidanzata di *SQ2*!

Seduti sul lettino da dentista Wilco sta per subire la peggiore delle torture.

Ehi! ma qui lo vogliono depilare!

CREATORI DI RICERCHE

Mark Crowe e Scott Murphy, non contenti di far vivere al povero Roger Wilco pazzesche avventure senza fine, non hanno saputo resistere alla narcisistica tentazione di inserire essi stessi nel programma tramite dei loro alter-ego digitali. È possibile infatti trovare gli autori ed ideatori di tutti gli episodi di questa serie in una particolare locazione. Si tratta di un negozio di software del futuro, in cui li possiamo sorprendere a firmare furiosamente montagne di autografi, sommersi da tanti di quegli ammiratori da far impallidire perfino la fama del già pallido Michael Jackson. Tra l'altro nel negozio possiamo trovare un hint book di *SQ4* (tra i remainder, perché siamo nel futuro), con i 350 pagine di consigli assolutamente demenziali, e una copia del nuovissimo *King Quest 25*, opera di Roberta Williams III , dotato della bazzeccola di 950 Gigabyte di dati (Ehi!, ma quanti saranno i dischetti necessari al caricamento?).

quenze di ottima animazione, capaci di durare anche 4 o 5 minuti. I comandi sono estremamente comodi e maneggevoli. Assolutamente consigliato l'uso del mouse, che semplifica ed esalta l'immediatezza di tutte le funzioni.

L'unico difetto, se di difetto possiamo parlare, è dato dal fatto che *SQ4* è molto esigente in fatto di hardware: bisogna avere almeno un 286 con hard disk e VGA.... altrimenti ciccia! In ogni caso si tratta di un super gioco, assolutamente da non perdere.

Finalmente un ambiente familiare. Che ne dite di una partitina?

http://speccy.altervista.org/

◄ Durante gli schermi subacquei Toki indossa un paio di pinne ed inizia a nuotare. Il gioco richiede strategie superiori a quelle necessarie in uno sparatutto, nonostante il nostro eroe non sia sempre perfettamente controllabile.

Premendo il pulsante di fuoco e muovendo il joystick si fa sputare a Toki un getto di saliva "difensiva", ottima soprattutto contro gli attacchi provenienti dall'alto. ►

TOKI

La OCEAN adotta una scimmietta... trovata in sala giochi!

Forse ricorderete la recensione di questo coin-op apparsa su un lontano numero di K, ma è possibile che non lo abbiate mai incontrato in sala giochi. Per ragioni ignote, il gioco non è mai riuscito a sfondare come meritava. La sua giocabilità semplice ed immediata non offre niente di nuovo, ma l'area in cui si svolge la partita è ampia e varia ed i suoi sei livelli offrono una vasta varietà di situazioni di gioco interessanti, nonostante il concetto base un po' limitato. La conversione della Ocean mantiene tutte le caratteristiche del coin-op, compresa la variopinta grafica originale, e la versione Amiga di *Toki* è una conversione assolutamente fedele all'originale.

La trama del gioco racconta come Toki, mentre stava andando a trovare la sua fidanzata, venne attaccato dal malvagio mago Vookimedlo, che rapì la ragazza rinchiudendola tra le gelide stanze del suo Palazzo Dorato. Come se non bastasse, il malcapitato eroe venne colpito da un incantesimo e trasformato in gorilla. L'indignato scimmione non aspettò né uno né due per mettersi in marcia verso il luogo dove la sua amata era prigioniera. Così lo troviamo all'inizio della partita.

Il viaggio di Toki si svolge attraverso sei livelli a scorrimento multiplo caratterizzati da una grande varietà di paesaggi differenti. All'inizio, l'azione ha luogo in un complesso di caverne. Toki può correre, saltare e strisciare, e i suoi movimenti vengono comandati con il joystick. Premendo il bottone di fuoco si farà sputare a Toki una massa di saliva sufficientemente grande da fermare gli attacchi avversari.

Ogni livello è infestato da una vasta gamma di avversari che, non contenti di uccidere Toki semplicemente toccandolo, si divertono a materializzarsi direttamente sulla sua testa o ad attaccare con mortai e raggi di energia. Quando certe specie di mostri vengono uccise appaiono al loro posto delle icone che, se raccolte, equipaggiano il nostro eroe con armi più sofisticate, inclusa la capacità di soffiare fuoco e di scagliare la sua saliva su un'area più vasta. In aggiunta, una protezione temporanea è rappresentata da un elmetto da football americano capace di proteggere la scimmia da ogni tipo di attacco.

Uscendo dalle caverne, Toki incontra grandi laghi infestati da squali, mondi di ghiaccio e le infuocate caverne infernali. L'ultima tappa è naturalmente rappresentata dal Palazzo Dorato del malvagio stregone. Ogni livello è farcito di cattivoni la cui natura è legata al tema grafico degli schermi che lo compongono, con Toki che combatte crudeli pesci nel secondo livello e sfonda grandi portali nell'ultimo.

Ogni schermo è sorvegliato da un tradizionale guardiano di fine livello. La tradizione è rispettata anche nella necessità di colpirlo più e più volte prima di fargli tirare le cuoia. Questo è però più facile a dirsi che a farsi e alcuni guardiani richiedono tempismo, precisione e prontezza di riflessi notevoli per essere sconfitti.

Toki è una delle migliori conversioni tra quelle oggi disponibili. La grafica è identica a quella del coin-op e così pure il sonoro, ma il gioco mi sembra un po' più difficile di quello che ricordo in sala giochi. Di fatto, è proprio la difficoltà eccessiva che rovina parzialmente la giocabilità. La mancanza di varianti tra i livelli non disturba molto, ma la frustrazione di non riuscire a progredire è un difetto da non sottovalutare. Ciò nonostante *Toki* è una buona conversione e non mancherà di soddisfare gli amanti dei giochi stile coin-op.

Il guardiano di fine livello è un vero osso duro, e può incassare numerosi colpi prima di esalare l'ultimo respiro.

Raccogliendo particolari potenziamenti si possono migliorare le caratteristiche del nostro eroe. Alito infuocato, fuoco in direzioni multiple ed elmetto protettivo sono a sua disposizione. Inoltre, uccidendo gli sciami di creature che imperversano sullo schermo si ha diritto a bonus addizionali sotto forma di monetine.

CIP

E come avere un videogioco da sala in casa propria! Purtroppo, la macchina arcade prevedeva un gioco più semplice. I casi sono due: o finirete il gioco (e lo finirete in fretta) o il gioco finirà voi (nel senso che vi dedicherete presto a qualcosa di meno frustrante).

K VOTO
805

AMIGA

Gli appassionati del coin-op dovrebbero essere soddisfatti di questa conversione, nonostante il suo fascino sarà riservato a pochi. La giocabilità è leggermente ripetitiva, l'interesse può scemare dopo qualche tempo, e il livello di difficoltà è troppo alto. Inoltre la struttura di gioco è molto simile a quella di Chuck Rock, ed il gioco della Core è molto più accessibile e bilanciato.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO
C64/ AMSTRAD	L69000cart	USCITO

VIVA LE SCIMMIE

In Toki abbiamo uno dei pochi esempi di scimmietta protagonista di un gioco. *Donkey Kong* e *Donkey Kong Jr.* sono altri due primati famosi nella storia dei videogiochi. Mentre Donkey Kong non vantava un intelletto di prim'ordine e il suo ruolo era solo quello di gettare barili in testa a un certo Mario (uno dei personaggi dei videogiochi che talvolta mi chiedo che fine abbiano fatto...); Toki, al contrario, rilancia le quotazioni della sua specie. Attendetevi presto titoli come *Simian City* dalla Infogrames e *The Gr-Ape Escape* dalla Ocean!

http://speccy.altervista.org/

Il ventre conta più del cervello in questo viaggio nel tempo della CORE DESIGN...

Hanno provato la loro versatilità con l'eccellente *Corporation.* Ora gli amici della Core Design ritornano al genere "carino" per il quale sono famosi.

Pescando idee a piene mani dai precedenti successi della Core come *Monthy Pyton, Torak the Warrior* e *Impossamole, Chuck Rock* è un'incursione attraverso cinque distinte ambientazioni preistoriche divise in venticinque livelli, con il protagonista Chuck lanciato all'inseguimento dell'arcinemico Gary Gritter e della moglie Ophelia che questi ha rapito.

Chuck viene controllato per mezzo del joystick e può camminare, saltare e inginocchiarsi, mentre una pressione del pulsante di fuoco permette a Chuck di esibirsi nella sua famosa "ventrata": un movimento dell'addome simile all'hoola-hop capace di uccidere qualunque malcapitato si trovi a tiro. In aggiunta, mentre sta effettuando un salto Chuck è capace di sferrare un calcio volante che farebbe invidia a Bruce Lee, e si mostra degno del suo nome raccogliendo e scagliando le numerose rocce che costellano le schermate di gioco.

Ogni schermo scorre in otto differenti direzioni, e contiene un notevole assortimento di nemici, forse uno dei più vasti mai apparsi sui nostri schermi. Per restare coerenti con lo spirito alla Hanna & Barbera del gioco, a ognuna delle 200 e più creature è stato dato un proprio stile di combattimento; i nemici variano-dai granchi sogghignanti a numerose varietà di piccoli rettili. Alcune specie possono in realtà aiutare Chuck a raggiungere aree normalmente inaccessibili - per esempio un serpente può srotolarsi e permettere al nostro eroe di superare un ampio abisso.

La battaglia di fine livello avviene normalmente con un massiccio dinosauro capace di divorare l'energia del nostro eroe a velocità spaventosa. La malvagia creatura può essere eliminata solo dopo numerosi colpi messi a segno e il successo dell'impresa permette al nostro eroe primitivo di accedere al livello successivo.

In termini di presentazione *Chuck Rock* è sicuramente il gioco più notevole prodotto dalla Core. Si apre con un'introduzione "rock" accompagnata da sprite di qualità cinematografica, e ugualmente notevoli sono i vari fondali. Visivamente parlando il gioco è uno dei più belli mai visti da anni e, forse sorprendentemente, è rinforzato da una giocabilità coinvolgente.

OK, il vecchio stile di gioco a piattaforme forse non offre più niente di originale, ma il gioco si svolge a ritmo serrato e l'azione non ha interruzioni. Inoltre, sebbene non abbia molte varianti, la pittoresca raffigurazione dei vari livelli è una valida assicurazione contro la noia. In sintesi, il gioco migliore pubblicato fin'ora dalla società di Derby e uno dei migliori giochi di piattaforme per Amiga.

Un esempio di come certe creature possono essere utili a Chuck. Il serpente si trasforma in un ponte.

Chuck può lanciare rocce di due dimensioni. La più grande delle due, mentre viene trasportata, rallenta i movimenti del nostro eroe.

Chuck può attaccare a colpi di pancia o eseguire uno spettacolare calcio volante. La precisione nei movimenti è assolutamente necessaria ma difficile da ottenere a causa di alcune infide routine di collisione.

Nel livello artico il fiato di Chuck si condensa e la sua pelle inizia a diventare blu.

GIOCO DI SQUADRA

Eccoli i colpevoli che si nascondono dietro al gioco! Da sinistra a destra: Lee Pullen (grafica), Chris Long (programmatore) e Bob Churchill (progettista del gioco). Manca Matthew Simmons, un musicista freelance che ha composto le musiche.

Il gruppo dei programmatori è molto orgoglioso del fondale parallattico che scorre a 50 frame al secondo - il massimo per gli attuali monitor. Spiega Bob: "Volevamo aggiornare lo scorrimento ogni due inquadrature, ma Chris ha insistito molto su questo punto e alla fine siamo riusciti a scendere sotto la singola inquadratura".

Una velocità così alta presenta alcuni problemi - la routine per Amiga sovrappone due schermi a otto colori e richiede 140K di memoria a causa del complesso metodo di buffering utilizzato. Chris riesce a gestire fino a 12 sprite di 32 x 32 pixel contemporaneamente su schermo prima che il programma scivoli sopra le due inquadrature. Il programma occupa 2Mb di memoria: riuscire a comprimerlo su due dischetti ha richiesto un lavoro non indifferente.

La versione ST sta per essere completata. A causa delle limitazioni dell'hardware sarà a 16 colori (contro i 32 dell'Amiga) e mancherà lo scorrimento parallattico. E' però garantita la stessa giocabilità della versione Amiga .

Terminato *Chuck* per ST a cosa si dedicherà il dinamico trio? Espressioni confuse sui volti dei tre. Il PR della Core lancia un suggerimento: "State realizzando la versione per Sega Megadrive". Bob sorride "Stiamo realizzando la versione per Sega Megadrive". Suona bene. K non mancherà di tenervi informati.

BRAT

A.A.A. CERCASI: la IMAGEWORKS cerca baby-sitter con eccellente coordinazione occhio-mano.

Per Brat, lo sfortunato bambino del gioco, la Terra di Nod è un posto molto pericoloso. Non appena si addormenta, la sua iperattiva immaginazione infantile lo trasporta in un ambiente ostile provocandogli una tale paura da svegliarlo in lacrime.

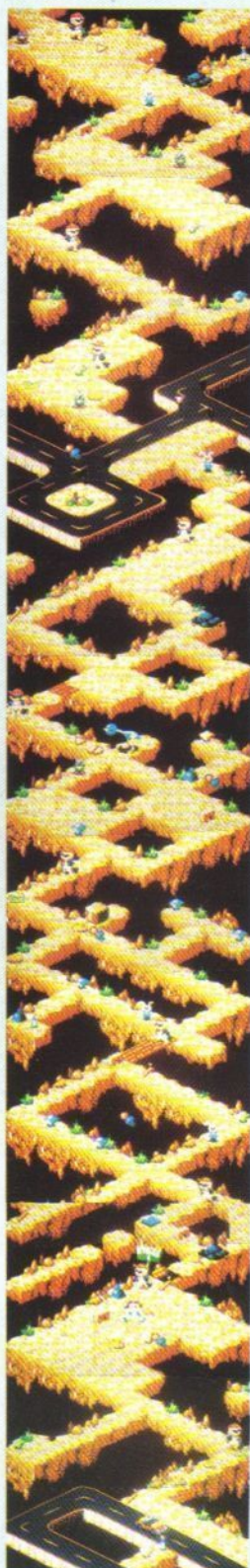
È vitale che Brat trascorra una notte tranquilla affinché i suoi genitori possano riposare. Ciò di cui Brat ha bisogno è qualcuno che lo guidi attraverso i suoi sogni perché non gli accada nulla di pauroso.

Come ogni neonato che si rispetti, il mondo dei sogni di Brat è formato da paesaggi isometrici. Il suo alter-ego compare nel bel mezzo di questi paesaggi e cammina come un sonnambulo in una direzione fissa fino a che non è costretto a girare. Ogni paesaggio contiene un insieme particolare di pericoli che devono essere superati o evitati. Lo scopo più immediato è quello di guidare Brat attraverso ogni paesaggio fino al traguardo.

Siccome è impossibile entrare nei sogni di Brat in senso fisico, si può influenzare il suo comportamento solo con mezzi a distanza. A questo scopo, un pannello sulla parte destra dello schermo contiene una serie di comandi manipolativi che possono essere selezionati con il mouse e piazzati nel mondo dei sogni. Alcuni di questi possono essere usati per agire direttamente su alcuni oggetti o personaggi nel sogno di Brat, mentre altri fungono da interruttori che vengono attivati quando Brat vi passa sopra.

I controlli più frequentemente usati sono le otto frecce direzionali. Dal suo angolo di partenza iniziale Brat può essere fatto camminare in ogni direzione posando la freccia appropriata sul terreno davanti a lui. Quando la tocca girerà e continuerà a camminare nella nuova direzione. Per mezzo delle frecce è possibile guidare Brat attraverso ostacoli, incanalarlo sulla strada più veloce per attraversare il livello o fargli raccogliere degli oggetti sul terreno. Il trucco, naturalmente, consiste nel pianificare le mosse in anticipo perché un Brat fuori controllo finirà inevitabilmente per farsi

Il Re dei Nuotatori! Dopo aver con successo sottratto Brat dal temibile disco ruotante, dovete guidarlo attraverso i pericoli subacquei. Per superare questo schermo è necessario guidare dei sottomarini per affondare alcune barche pericolose.

http://speccy.altervista.org/

La mappa del livello 1. Se Brat rimane bloccato viene trasportato all'inizio del livello (a meno che non abbia raggiunto la metà).

Un passo falso può portare a una disgrazia sulla strada. Usando i lecca-lecca per bloccare il traffico ci si assicura il tempo necessario a disporre le frecce per indirizzare Brat nella giusta direzione. Comunque la durata dei lecca-lecca non è infinita e Brat dovrà muoversi velocemente.

Un altro fallimento! Quando si cade oltre il bordo e si perde l'ultima vita appare questa sequenza animata. Sebbene sia una buona dimostrazione delle capacità dei programmatori, può diventare irritante ma per fortuna può essere interrotta.

L'uso congiunto delle icone Stop Brat e Stop Scroll è un'abilità che deve essere acquisita per progredire nel gioco. Gli uccelli sono una fonte di immensa frustrazione in quanto girano Brat spedendolo nella direzione opposta.

male. Anche se un cornicione è protetto su un lato da alcune siepi, Brat girerà al loro contatto e probabilmente finirà per cadere dalla parte opposta.

Ogni forma di interazione con il mondo costa denaro. Le riserve di soldi-sogno di Brat sono mostrate sul pannello e possono essere incrementate raccogliendo gioielli e denaro da terra. Restate senza soldi (molto difficile in verità) e non potrete più controllare Brat.

Probabilmente il nemico peggiore di Brat è lo scorrimento dello schermo. Quando Brat cammina diagonalmente verso il basso è leggermente più veloce dello scorrimento. Altre volte quando sta raccogliendo degli oggetti o aspettando che passi un pericolo, l'inesorabile scorrimento dello schermo lo trascina più vicino alla sommità. Una volta raggiunta la parte più alta dello schermo, Brat perde una vita.

Oltre ai controlli direzionali e ad altri oggetti che alterano l'ambiente (ne parleremo più avanti), nell'arsenale di Brat ci sono tre icone speciali. C'è l'icona Stop Brat che lo ferma e l'icona Stop Scroll che invece, fedele al suo nome, arre- ☞

Inizialmente Brat è un gioco estremamente coinvolgente. La novità del sistema di controllo combina difficoltà e interesse e la curva di apprendimento è abbastanza elevata. Però il potenziale di frustrazione è talmente alto da far scendere il livello di interesse dopo il picco del primo giorno.

K VOTO **850**

G 8 · GI 5 · A 6 · FK 6

AMIGA

Molto ben presentato, con scritte da bambini e colori primari per rendere la scena più 'infantile'. Il cambio di dischi non è oneroso, ma il lungo accesso al disco - specialmente quando si cerca di continuare (circa un minuto di attesa) - diventa presto irritante.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
IBM PC	L29000d	IMMINENTE

http://speccy.altervista.org/

Il temibile fantoccio a molla procura a Brat un bello spavento. Un prudente uso di pesi avrebbe evitato questi problemi. Se fosse arrivato alla strada avrebbe avuto bisogno di più lecca-lecca per superare il traffico.

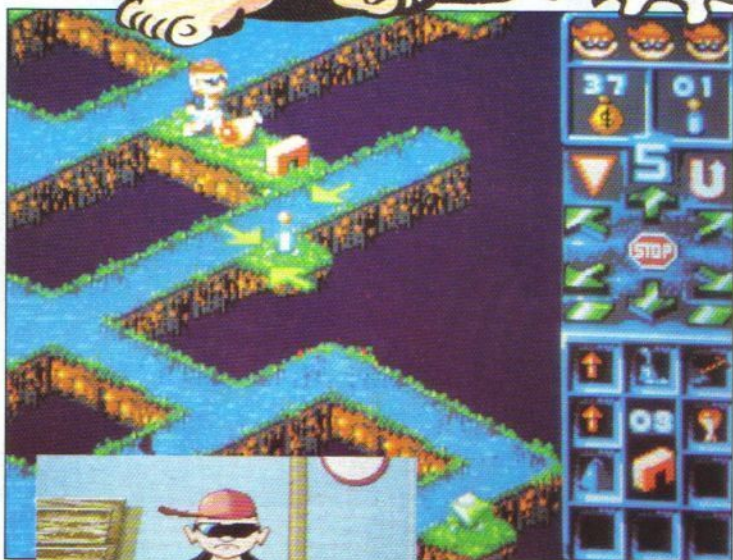
sta lo scorrimento per dieci secondi. Il pericolo qui è che Brat possa avvicinarsi talmente al fondo dello schermo da non riuscire più a vedere cosa lo aspetta. Infine c'è l'icona Reverse Scroll che dovrebbe essere usata solo dai giocatori più esperti. Lo schermo cambia direzione per dieci secondi, permettendo a Brat di risalire lo schermo per raccogliere oggetti tralasciati o per prendere una strada diversa ritenuta più utile.

Il mondo di Brat è pieno di giocattoli che hanno preso forma di fantasmi. Ci sono i fantocci a molla che si aprono spaventando Brat, i soldatini di piombo che marciano su e giù e vanno a sbattere contro Brat, trottole che lo spingono e automobiline indemoniate che scendono da gigantesche piste Polistil investendolo. Ci sono addirittura dei massi disseminati sul percorso che devono essere fatti saltare con la dinamite.

Ogni avversario richiede una soluzione specifica, logica ma un po' frustrante. Nei primi livelli le possibilità che Brat sia male equipaggiato per affrontare una certa situazione sono remote, ma più si avanza nel gioco maggiori saranno i tentativi necessari per riuscire a passare. Siccome Brat ritorna sempre all'inizio del livello ogni volta che rimane bloccato, il più piccolo errore diventa davvero fastidioso.

La sola critica che si può sollevare a *Brat* è che il suo fattore di irritazione fluttua da zero, quando le cose stanno andando bene, a più di dieci troppo facilmente. Anche utilizzando un mouse perfetto è molto facile fare un piccolo movimento sbagliato che costa una vita. I comandi sbagliati possono essere cancellati con una gomma (che restituisce anche i soldi spesi per la mossa sbagliata), ma il gioco tende a deteriorarsi in un disperato passare dal sogno al pannello, raccogliendo e posando icone, facendo altri errori e diventando sempre più disperante.

Il solo modo per proseguire è di rimanere calmi e non agitarsi. Comunque il tempismo è, a volte, così fondamentale che può essere necessario mettere in pausa il gioco solamente per avvicinare il mouse all'icona che serve guadagnando così alcuni attimi preziosi!

Brat è, senza dubbio, un gran passo in avanti. È un gioco molto intelligente facile da cominciare e difficile da lasciare. Se solo non facesse venir voglia di spaccare a martellate il video con impressionante regolarità, sarebbe perfetto.

Forza Brat, nuota! I lunghi canali sono difficili da superare e pieni di pericoli. Squali, barche e altre cose impronunciabili si celano tra i flutti. Un livello da finire a tentativi...

▲ È ora della nanna! L'introduzione di Brat (sopra) non svela cosa ci aspetta nel gioco ma è molto piacevole da guardare...

Ogni paesaggio presenta problemi specifici. È necessario pensare molto in fretta in questo livello perché Brat si muove ancora più velocemente del solito.

HILL STREET BLUES

Hill Street Blues "The most honoured series in the history of television", World wide it has achieved 59 awards that include 26 Emmy's.

Krisalis have created a computer controlled city which generates an environment displaying 300 vehicles and 400 people who live and work within the Hill Street Precinct for you to interact with.

You take on the role of Captain Furillo and by deploying the Police Officers under your control, you solve and control the crime rate, which the computer generates.

The game features nine of the most famous characters from the series using these Police Officers, you can interact with up to nine crime incidents simultaneously, ranging from Muggers to Bank Robbery, Drug Pushers to Murderers. So "Remember, lets be careful out there!"

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

Programma e manuale in italiano!

AMIGA
ATARI ST
PC COMPATIBILI
£. 39.000

Krisalis-Software Ltd, Teque House, Masons Yard, Downs Row, Moorgate Rotherham, S60 2HD

http://speccy.altervista.org/

Hill Street Blues

Alla KRYSALIS suonano un blues... con le sirene della polizia!

Ci aveva fatto una buona impressione fin dal primo momento, e siamo felici di poterla confermare. *Hill Street Blues* è uno di quei rari giochi capaci di catturare l'attenzione del giocatore per la loro immediatezza senza rinunciare a giocabilità e profondità di trama.

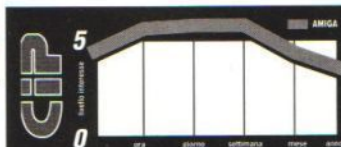
Nei panni di Capitan Furillo (e se non sapete chi è, vergogna! Vi siete persi una delle più belle serie di telefilm nella storia della televisione) il giocatore deve garantire pace, ordine e giustizia nel turbolento quartiere di Hill Street. Ai suoi ordini c'è una pattuglia di agenti di esperienza più o meno provata, ma decisa a svolgere il proprio dovere nel modo migliore.

Dalla scrivania di capitan Furillo potete controllare il lavoro dei vostri uomini, la vostra popolarità e le schede segnaletiche dei criminali in circolazione.

Come in *Sim City* controllate dall'alto la vita del quartiere e selezionando le varie icone decidete gli spostamenti e le varie azioni d'intervento.

La vista del quartiere è dall'alto e la raffigurazione della città ricorda quella di *Sim City* in una scala più piccola. Il quartiere è ovviamente abitato da numerosi cittadini i quali, durante la giornata, svolgono le attività della vita quotidiana andando in ufficio, a fare la spesa o consumandosi il fegato negli ingorghi stradali. La vita del quartiere è realisticamente riprodotta dal programma, e questo particolare aggiunge una pennellata di autentica verosimiglianza alle vicende che si svolgono sullo schermo.

Notizie di crimini giungono in continuazione alla centrale. "A tutte le auto, a tutte le auto, crimine in corso alla biblioteca comunale..." informa l'operatrice radio. Chi inviare? Come agire?

Una serie di icone permette di passare da un agente all'altro e di controllare le sue attività. Spostamenti a piedi o in auto (con o senza sirene spiegate), comunicazioni radio, blocchi stradali, omicidi, scontri a fuoco, pedinamenti di sospetti e, naturalmente, arresti, sono solo alcuni dei problemi che i nostri coraggiosi poliziotti computerizzati dovranno affrontare durante la partita. Obbiettivo finale del gioco è mantenere alta la popolarità delle forze di polizia garantendo una vita tranquilla ai cittadini del

La grafica, l'immediatezza del sistema ad icone e la familiarità dell'ambientazione aiuteranno ad impadronirsi dei meccanismi di gioco. La profondità della sua struttura e cinque livelli di difficoltà garantiscono una buona longevità, anche se alla lunga la ripetitività di certi meccanismi potrà stancare.

AMIGA

La grafica è buona, colorata ed essenziale. Il sonoro si riduce a pochi effetti (tipo sirena della polizia). Hill Street Blues è un gioco per gli amanti dei giochi di strategia caratterizzati però da un certo dinamismo dell'azione (Populous, Sim City...) ed è assolutamente un "must" per gli appassionati dei telefilm polizieschi. È bello vedere come una ditta, una volta ottenuti i diritti su una serie poliziesca, non si tuffi immediatamente in uno sparatutto...

PIANO DELLE USCITE

PC	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

REVELATION

La KRISALIS vi dà l'opportunità di svaligiare le banche

Vi siete mai chiesti come si apre la serratura di una cassaforte senza averne la combinazione? Beh, con *Revelation* potrete fare un po' di pratica nell'arte prediletta dalla Banda Bassotti.

Infatti in questo gioco il vostro compito è quello di aprire ben 80 casseforti, senza superare il tempo limite e essere beccati con le mani nel sacco.

Ogni livello rappresenta lo spaccato della serratura di una cassaforte, dove si possono vedere i dischi di controllo, contrassegnati ognuno da quattro pallini colorati. L'unica regola delle serrature di *Revelation* è che due colori uguali non possono mai rimanere adiacenti, come due poli uguali di una calamita. Per cui ruotando con una manopola un disco, si può dare luogo a una catena di rotazioni, il cui scopo è quello di far combaciare alle frecce colorate (che simboleggiano le mandate della serratura) il colore corrispondente.

Mentre cercate freneticamente di aprire tutte le mandate, appaiono casualmente dei bonus, simboleggiati da segnali stradali (così mentre giocate potrete anche ripassare per l'esame di guida...), che vi permettono di ottenere dei "bloccaggi" - che sono dei lucchetti che bloccano un disco in particolare -, degli "stop" per bloccare il timer, o trenta secondi in più a disposizione.

Se riuscite ad aprire la cassaforte, appaiono nove cassette di sicurezza (non più tanto sicure...), in cui vi aspettano mucchi di dollari, gioielli, ecc, prima di passare alla cassaforte successiva.

Al di là del suo contenuto (dis)educativo, *Revelation* si rivela (ma va!) uno di quei giochi simili a Tetris, che odiate o amate, e anche se non riesce a ripetere la genialità del mitico gioco russo, potrà intrappolarvi per un mesetto o due (sempre che non andiate dietro le sbarre!).

AMIGA

La grafica è curata in alcuni particolari, come i segnali stradali o fondali, anche se un po' scarna. Revelation appartiene a quella categoria di giochi che o vi "acchiappano" o vi sembrano ridicoli, quindi, se potete, dategli un'occhiata.

PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L35000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE

Sarà un caso ma se nella mezza pagina superiore dovete catturare i ladri in questo caso dovete dimostrare le vostre abilità di scassinatori.

http://speccy.altervista.org/

LINKS

Il Green e altri 255 colori nel Golf firmato ACCESS.

Indubbiamente il golf è uno dei giochi più affascinanti dell'intero panorama sportivo che, comunque, solo chi ha provato in prima persona riesce ad apprezzare in tutto il suo valore; una distesa verde con il suo contorno di viottoli e corsi d'acqua, unito al cinguettio degli uccelli regala una serenità ben difficilmente ottenibile da qualsiasi altra disciplina.

Le versioni elettroniche di tale spettacolo, pur essendo di ottima fattura (tipo *PGA Tour Golf* della E.A.), non si sono mai spinte al supporto di un'hardware di serie "A", visti i costi proibitivi di un 80286 & mouse, con 640 Kb. di memoria convenzionale più memoria estesa e/o espansa, VGA a 640x480 in 256 colori, che rappresenta la base MINIMA consigliata per il presente titolo...

La strada viene aperta dalla ACCESS che sfidando non poco le leggi di mercato (quanti si permettono di divertirsi a più di 12 MHz?) presenta un prodotto che si pone in testa a TUTTI i titoli di golf sinora presentati, pur discriminandone notevolmente i potenziali utenti.

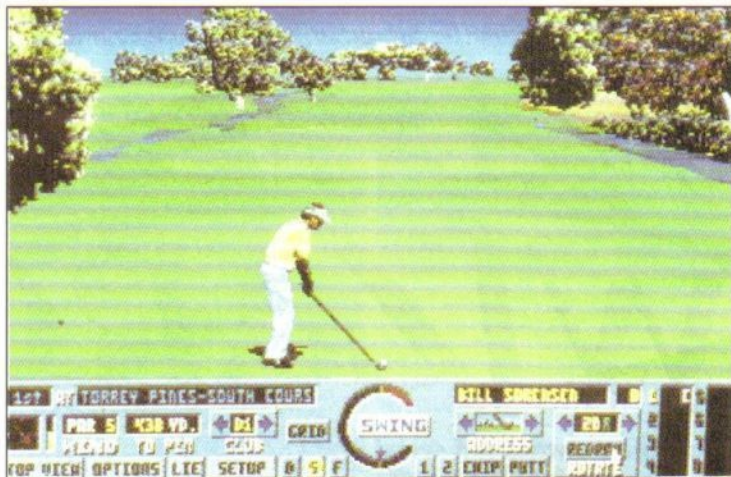
Per quei pochi fortunati ne vale però la pena; *LINKS* fornisce realmente la sensazione di trovarsi sul campo di gioco: libertà di movimento e tiro a 360°, controllo totale del colpo che va dall'inclinazione della mazza, al piano dello swing, alla posizione dei piedi del giocatore (!), mazze per tutti i gusti, ben due driver (Low & High Loft), innumerevoli effetti imprimibili alla pallina e dettagli curatissimi: commenti dei presenti, replay da più posizioni, animazione & movimento del giocatore da film e persino il cinguettio dei volatili...

Sono anche presenti numerose opzioni che contribuiscono a migliorare le già notevoli caratteristiche del programma: è possibile selezionare una sessione di allenamento al driving (tiri di potenza) o al putting (per la precisione...), selezionare una sfida in cui possono confrontarsi fino a 8 giocatori contemporaneamente, "preparare" un giocatore con il proprio livello di difficoltà (PROfessional, AMateur o BEGinner) ed il Tee di partenza (ben quattro per ogni buca!), possibilità di stampare la propria tabella dei punteggi a fine gara e di confrontarsi anche su metà percorso solamente (le 9 buche IN oppure OUT).

Molto succinto il manuale (in inglese) che non dice molto di più del comando Info presente nel menu principale del programma; vi sono indicate le opzioni e relativi tasti da impiegare durante il gioco, per il quale è comunque vivamente raccomandato un mouse...

LINKS rappresenta l'approdo definitivo allo standard VGA come grafica "del futuro" (procuratevene una scheda se ancora non l'avete fatto...): tutti i pixel vengono sfruttati al massimo con risultati grafici impressionanti grazie anche all'ottima qualità di digitalizzazione di immagini ed animazioni.

L'unico problema (e non è poco!) è rappresentato dal crudele razzismo di questo prodotto nei confronti l'hardware richiesto: per tradurre il tutto in numeri si tenga presente che un 386sx a 16 MHz. con 640 Kb. di memoria convenzionale ed 1.3 Mb. di memoria estesa impiega ben più di 10 secondi per ridisegnare una schermata completa.

L'ultimo "neo" (comunque comprensibile data la qualità del programma) è legato alla RAM libera richiesta nella memoria convenzionale: se a DOS, periferiche e buffer installati non rimangono almeno 530 Kb. il programma non parte neppure, mentre richiede 555 Kb. per poter udire i commenti vocali e il cinguettio degli uccelli; se il tutto non vi crea problemi, comunque, potrete tranquillamente affermare di aver davvero giocato a Torrey Pines: chi ha provato *LINKS* sa che non direste una grossa bugia...

Sul green con *Links* è tutto più completo, perfetto e anche un po' difficile, come nella realtà.

COME NASCE UN PERCORSO DI LINKS

Indubbiamente una simulazione accurata come *LINKS* non si improvvisa dall'oggi al domani; pensate che per la realizzazione di un lavoro simile sono state impiegate ben una ventina di persone per una serie impressionante di compiti.

Per il percorso di Torrey Pines incluso nel programma (dischi di espansione sono disponibili a parte) è stato necessario giocare più volte tutte le buche e scattare più di 500 fotografie (aeree e del paesaggio). E' stato filmato l'intero percorso per poter realizzare le mappe topografiche e le curve dei vari dislivelli del terreno e si sono ottenute informazioni sulle condizioni meteorologiche del luogo, incluse le direzioni e relative intensità dei venti. Si sono convertite, quindi, tutte le mappe topografiche in dati grafici "masticabili" dal computer e si sono posizionati tutti gli elementi del percorso quali Green, Tee, Bunker, corsi d'acqua ed ostacoli vari. Si sono digitalizzati il panorama, le buche e la vegetazione, esattamente come si incontrano sul percorso reale, e si è perfezionato il tutto con un editor di percorsi per modificare i dati grezzi della semplice mappatura del terreno.

Nata così la Beta Release, la si è data in pasto ai "collaudatori" per ulteriori perfezionamenti nell'interfaccia con l'utente sino al raggiungimento della versione definitiva, qui presentata, nella quale sono contenuti poco meno di 800.000 bytes di dati per il solo percorso di Torrey Pines!

E questi chi sono? Che diav...? Non capisc...? Amici o nem...? (swing!) Ah, nemici!

Wizardry

L'ultima puntata del serial della SIR TECH è la migliore. Arriverà mai in Italia?

Tre - quattro volte le dimensioni degli altri giochi della serie. Questo è il biglietto da visita con cui la Sir Tech presenta *Wizardry IV*. Il programma occupa quattro dischi da 360K, ma su hard disk si "dilata" fino a 2,5 Mb. Un esauriente manuale di 10 pagine copre tutti gli aspetti della creazione dei personaggi: il giocatore ha a disposizione una vasta gamma di scelte e le diverse professioni, razze e da caratteristiche psicofisiche influenzano in modo determinante l'abilità dei personaggi ad agire all'interno del gioco.

Ci sono undici razze a disposizione: dagli umani agli elfi, dai nani agli hobbit fino a razze più esotiche come i draghi capaci di soffiare nubi di acido e i rawulf mezzi uomini e mezzi cani. Anche il numero di professioni tra le quali scegliere è notevole. Le quattordici possibili carriere includono i tradizionali guerrieri, maghi e sacerdoti e i meno tradizionali psionici e valchirie. Nonostante il procedimento di creazione del personaggio sia rapido e semplice (al contrario di quanto avviene in altri programmi di questo tipo), le combinazioni e le variabili a disposizione sono in grado di soddisfare tutti i gusti.

È comunque probabile che il giocatore riesca a trovare la giusta combinazione di razze e professioni per la sua piccola compagnia solo dopo alcune prove ed errori. Questi errori, sebbene non fatali, costringono spesso ad interrompere il gioco e a ricominciare l'avventura dall'inizio con un party più bilanciato. Radunato il party dei personaggi, viene il momento di tuffarsi nell'avventura. La vicenda ha inizio nel castello di un re e di una regina colpiti da una strana maledizione. La vicenda si sviluppa rapidamente, coinvolgendo un figlio della colpa del locale sacerdote, numerose stanze segrete e, naturalmente, la Forgia Cosmica.

Quest'ultimo oggetto è un artefatto di enorme potenza. Qualunque cosa uno scrittore scriva con questo oggetto si verifica nella realtà! Ma c'è un prezzo da pagare: chi usa l'artefatto diventa preda di alcune forze sovrannaturali che...

Le critiche rivolte ai precedenti titoli della serie *Wizardry* includevano la mancanza di spessore nella trama; questo aspetto del gioco è stato curato in modo particolare in *Wizardry IV*, aumentando la possibilità dei personaggi di interagire con l'avventura.

Altre critiche riguardavano l'eccessiva linearità della struttura di gioco - livelli e livelli di segrete uno sopra l'altro, senza spazio per esplorazioni ad ampio respiro.

WIV include, oltre alle tradizionali segrete, torri, precipizi, una gola rocciosa con ponti sospesi, miniere, la caverna del Mago ed un magnifico mondo sotterraneo completo di fiume Stige, Caronte e l'Isola dei Dannati.

I problemi da affrontare durante l'avventura richiedono in modo particolare di interagire con un gran numero di oggetti. Tra essi troviamo ponti levatoi, altari e perfino un'enorme catapulta. Sapere gestire bene le risorse del party e gli oggetti trasportati è vitale, soprattutto durante le fasi finali dell'avventura. Il gioco è veramente vasto, e saranno necessarie settimane o mesi per completare le varie missioni fino all'inevitabile scontro finale. Il programma si avvale di dialoghi e sezioni descrittive degne della migliore Infocom; il sonoro è eccellente e contribuisce a creare un'atmosfera veramente adeguata. Il fulcro del gioco è il tradizionale tandem esplorazione - combattimento, con una buona spruzzata di cartografia durante le parti più essenziali. In conclusione, *Wizardry IV* è un gioiellino. Semplice e coinvolgente, non è adatto ai novizi del mondo dell'avventura ma merita di entrare negli scaffali di tutti gli appassionati del genere.

Per maggiori informazioni contattate la Sir Tech Software a New York (315) 393 6451 oppure, in Italia, i servizi di vendita per corrispondenza

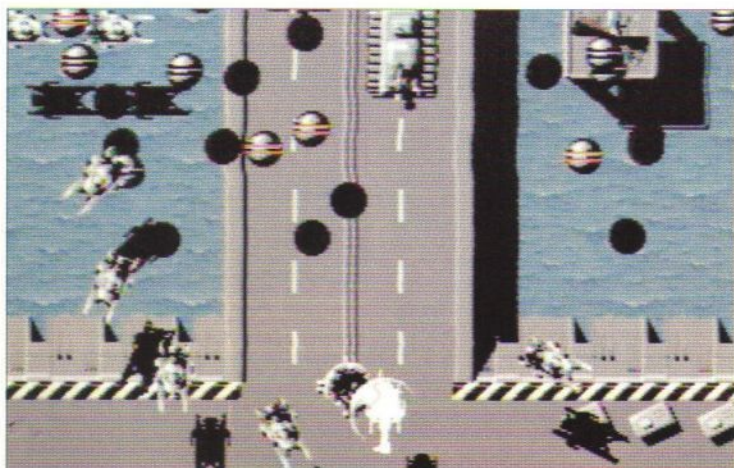
Dopo una settimana in miniera questi nani non chiedono altro che qualche pinta di birra (a testa) e la possibilità di fare un po' di casino.

Aprire la scatola o prendere il denaro? La scelta è vostra, ma attenti. Sorprese e trappole sono all'ordine del giorno.

SWIV

La SALES CURVE mette di nuovo alla prova il vostro joystick

Pensavate davvero che la Sales Curve lasciasse in pace il mondo dopo solo dodici livelli di *SilkWorm*? Certamente no!

Infatti il Professore Pazzo Numero 2 ha deciso di ricostruire un impero militare simile a quello del suo

predecessore, popolandolo di cannoni grossi come case, carrarmati, mine fluttuanti, elicotteri componibili e altre simili amenità.

Per fortuna un gruppo di scienziati ha pensato bene di mettere in naftalina l'elicottero e la jeep che un tempo salvarono la Terra, quindi ora potrete risalire a bordo del vostro affezionato elicottero per decollare e scoprire le sorprese che sono state preparate per sbarrarvi la strada verso la vittoria.

I nemici arrivano in formazione, mentre i fondali hanno una buona profondità.

Come K aveva già anticipato nel Beta Test, la Sales Curve non ha programmato un semplice seguito di *SilkWorm*: *SWIV* mantiene e forse migliora il fascino del predecessore, pur passando dallo stile di gioco orizzontale alla *Defender* a quello verticale con visione dall'alto, simile a *Battle Squadron*.

Il territorio avversario non è più diviso in livelli, ma continua a scorrere per 105 schermi "normali", passando attraverso ben 14 ambientazioni diverse, dal Mare Ghiacciato alla Zona del Futuro, e tra queste ce ne è una copiata dal vetusto coin-up *Xenon* (ve lo ricordate?) con tanto di astronavine circolari e parallelepipedi neri volanti!

In alto a sinistra può essere una buona posizione per evitare questa pioggia di missili.

Con questo scudo sarete momentaneamente al riparo dai colpi nemici.

 http://speccy.altervista.org/

ANEMA & CORE

Buon Compleanno Core Design - ora hai un anno! K si serve una fetta di torta, consegna i suoi regali e poi dà un'occhiata a due nuovi giochi di prossima pubblicazione

THUNDERHAWK

Il mercato dei giochi a 16-bit sta letteralmente esplodendo per quel che riguarda i simulatori di volo. Ma se *AH-73M Thunderhawk* (dove 'AH' sta per 'Attack Helicopter') conserverà la qualità della prima versione che ho visto, allora dovrebbe spazzare via tutti gli altri pretendenti. Gli "uomini misteriosi" responsabili della sua programmazione sono "Mac" (ST e Amiga) e "Gilbert" (PC), mentre il meno enigmatico e molto più ragionevole Simon Phipps sta sfornando idee e grafica. Ma la cosa incredibile è che le videate che vedete qui sono il frutto di soli sei mesi di lavoro.

Il Thunderhawk, come avranno già capito i veterani delle videoguerre, è un mezzo inventato. Ma il design e le prestazioni dell'elicottero sono stati ideati basandosi su dati tratti da attuali progetti di ingegneri aeronautici. Mac e Gilbert si sono impegnati a fondo perché l'elicottero desse "la giusta sensazione", ma ammettono che un simulatore super-accurato non era nei loro progetti. "Volevamo che l'accento fosse posto sull'azione," spiega Simon, "Non posso sopportare i giochi in cui devi volare per 500 miglia per distruggere un solo bersaglio e poi ripercorrere a ritroso la stessa strada. In questo gioco si entra nel vivo dieci secondi dopo essere decollati. Penso che lo si potrebbe definire una 'simulazione spara-tutto'!"

Ho fatto un giro con l'elicottero sull'Amiga, sopra a installazioni terrestri, silos lanciamissili e montagne. La velocità è la fluidità delle rappresentazioni in 3D è superiore a qualsiasi cosa io abbia mai visto. Ma quanto sono veloci? Mac ci pensa su un secondo e replica, "Beh, ovviamente dipende dal numero di oggetti sullo schermo, ma spesso il programma è capace di aggiornare le schermate in 3D ogni cinquantesimo di secondo."

Gilbert aggiunge: "Abbiamo imposto un vincolo che ci assicuri che lo schermo non si aggiorni mai a una velocità superiore alle diciassette volte al secondo. Ci si abituerebbe troppo all'aggiornamento veloce tanto da non sopportare i rallentamenti del programma nel caso ci fossero un sacco di oggetti sullo schermo," ma era ancora eccezionalmente veloce confronto ad altri programmi. Come sottolinea Mac, "È un po' imbarazzante avere un gioco con poligoni tridimensionali che viaggia più veloce di molti sparatutto a base di sprite!" Dopo un po' di discussione Mac e Gilbert hanno concordato una velocità media di dodici aggiornamenti al secondo.

Ma come è riuscito Mac ad ottenere una routine così veloce? "Beh, ovviamente non vi spiegherò tutto," risponde, "ma in parte il motivo è che il programma elabora solo le zone della mappa nel cono visivo del pilota. La mappa può essere grande quanto si vuole, ma la routine non rallenterà mai."

Se il programma è tanto veloce sull'Amiga, dovrebbe letteralmente schizzare sul PC. "Beh, sì," risponde Gilbert, "ma ci sono alcuni problemi. Mac

Bersaglio agganciato: un camion. Il Thunderhawk può essere equipaggiato con un'ampia gamma di armamenti da scegliersi dall'arsenale della base all'inizio della missione.

Un nugolo di postazioni missilistiche viste dall'abitacolo del Thuderhawk. Mac e Gilbert stanno lavorando a un sistema di controllo col mouse che consentirà di accedere a tutte le principali funzioni dell'elicottero e relegando la pressione dei tasti a compiti meno essenziali, come la scelta delle visuali fuori-dall'abitacolo, il salvataggio/caricamento del gioco, ecc.

Mac dà gli ultimi ritocchi a una figura tridimensionale. Usando il pannello con le icone alla base dello schermo è semplicissimo disegnare punti, congiungerli e generare poligoni. Il Thunderhawk, qui in veste vettoriale, è composto da 49 poligoni.

AFFARI DI CORE

È solo dallo scorso Aprile che la Core Design è passata dalla condizione di casa di sviluppo a quella di editrice di software a tutti gli effetti. La Core è responsabile di hit come *Rick Dangerous 1 & 2* per l'etichetta Microstyle e *Impossamole* per la Gremlin Graphics, ma il suo primo titolo indipendente, il K-Gioco *Corporation*, ha dimostrato che era capace di produrre qualcosa di più di semplici platform game. Dopo *Corporation* sono arrivati *Torvak the Warrior*, in stile *Rastan-Saga*, e il simpatico *Carvup*. Il suo gioco più recente, l'ottimo *Chuck Rock* sta subendo il K-terzo grado in questo numero.

sta facendo tutti i suoi schemi matematici a 32 bit, che è bene per l'ST e per l'Amiga perché la CPU del 68000 ha registri a 32 bit. Sfortunatamente la CPU del PC è a 16 bit, il che significa che i calcoli devono essere divisi in due parti. Quindi il gioco sarà un po' più lento su un PC a 8MHz che su ST e Amiga."

Mac e Gilbert si rendono conto che non c'è ancora tempo per riposare sugli allori - c'è ancora un sacco di lavoro da fare se il gioco vuole rispettare la data di uscita prevista per Agosto. Innanzitutto, nessuna vera missione è stata progettata o implementata - fino ad ora si sono solo preoccupati di creare e far funzionare le routine.

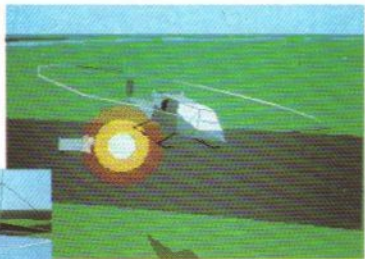
Ma probabilmente l'uomo che ha il più grosso compito davanti a sé è Simon che, ispirato dalle schermate cinematografiche inter-missione di *Wing Commander* della Origin, spera di includere un sacco di simili atmosferiche sequenze in *Thunderhawk*. Fino ad ora ha trascorso il tempo a pensare a moltissime trame - il duro lavoro di trasferirle nel computer deve ancora venire.

È difficile non entusiasmarsi per *Thunderhawk*. Se il nostro team riuscirà a dare al gioco una certa profondità conservando la velocità del programma così com'è adesso, la Core avrà fatto la miglior aviosimulazione in circolazione. Naturalmente vi terremo pienamente informati su ulteriori sviluppi. Quindi continuate a sorvegliare i cieli e a leggere K - *Thunderhawk* è in arrivo.

IL MONDO IN GUERRA

Il vostro compito è semplice: usare le vostre incomparabili abilità di pilota per aiutare i "nostri" a vincere la guerra. Come *Battle Command* della Ocean il gioco si divide in missioni... ce ne sono sessanta! Se qualcuno è impallidito al pensiero si sentirà sollevato a sapere che sono raggruppate in sei campagne da dieci missioni, ciascuna ambientata in una diversa parte del mondo lacerato dalla guerra. Ogni campagna avrà la sua veste grafica; nell'Antartide, per esempio volerete sopra banchise e iceberg mentre battagliate con dei sommergibili.

Le missioni di una data campagna possono essere affrontate nell'ordine che si vuole e i vostri successi coincideranno con un l'indebolimento evidente del nemico nelle successive missioni: se prima fate fuori una postazione radar, poi il nemico troverà più difficile localizzarvi. Ogni missione richiede sei ore-gioco, e se ne possono affrontare un massimo di quattro al giorno (ma no?). Comunque dovrete anche riservare del tempo al riposo o le vostre prestazioni ne risentiranno. C'è in gioco qualcosa di più della gloria personale: i vostri successi in ogni campagna incideranno sull'esito della guerra.

Queste quattro postazioni-SAM ridurranno presto il vostro elicottero a un rottame se non agirete tempestivamente. Mac e Gilbert hanno prestato molta attenzione al dettaglio: per esempio, le postazioni non vi sparano contro una fila di missili - sparatone uno, c'è un intervallo in cui un altro viene caricato, si vede il reattore infiammarsi (una incandescenza arancione), poi il missile viene lanciato.

Finalmente! Ecco i bengala! Come qualsiasi video-belligerante saprà, sono un accessorio di moda in questi tempi di grande disponibilità missilistica a ricerca di calore.

WARZONE

Di prossima uscita è anche *Warzone*, uno spara-tutto a scrolling verticale che vede un uomo (voi, naturalmente) affrontare otto livelli infestati da orde urlanti e mitraglianti, con ogni livello lungo ben trenta schermi e intriso di azione fondi-polpastrello da far felice il più tosto pistolero videoludico.

La programmazione per ST e Amiga è affidata a John Kirkland, con Terry Lloyd che farà la grafica. "Siamo grandi appassionati di giochi come *Commando* e *Ikari Warriors*," dice John, spiegando le ragioni per cui hanno scritto un gioco appartenente a un genere che qualcuno considererebbe un po'... ehm... superato, "ma ci sembrava che non ci fosse stata ancora una degna versione per computer da casa."

Oltre alla scoppiettante pistola con cui iniziate ce ne sono altre sei da raccogliere, ognuna con tre differenti intensità di fuoco.

Uno dei cattivi di fine livello di *Warzone* - un gigantesco carrarmato (non ve l'aspettavate, eh?). Questi giganti sono composti di un certo numero di singoli sprite di 32 x 32.

Queste schermate del demo bastano a darvi un'idea del tipo di grafica che troverete nel gioco definitivo. Attenti, l'azione sarà durissima!

I lavori sono iniziati a metà Dicembre e John ha scritto il gioco in moduli - come dovrebbe fare ogni buon programmatore! - assicurandosi che ognuno fosse assolutamente privo di bug prima di passare al successivo. Lo sfondo (32 colori sull'Amiga e 16 sull'ST) scorre alla fluida velocità di 25 schermi al secondo e sfrutta il tutto-schermo in standard PAL - non lo schermo appiattito in NTSC che vediamo così spesso.

Le schermate mostrate in queste pagine sono un po' spoglie perché questi sono livelli di prova per assicurarsi che tutte le differenti routine funzionino insieme. Le versioni finali sapranno gestire sino a trenta grossi sprite - di soldati, ostaggi, torrette, ecc - più venti sprite di proiettili.

John sperava di poter includere un'opzione per due giocatori, con ogni giocatore con il proprio colore dei pantaloni, ma a causa di restrizioni di memoria questo sarà possibile solo su macchine con memoria di un megabyte. La Core spera di pubblicare il gioco per Maggio, quindi aspettatevi presto una completa K-recensione.

Forza ragazzi, ce la facciamo! Che la guerra sia un inferno ce lo dimostrano John Kirkland, programmatore (sinistra) e Terry Lloyd, grafico (destra).

Eccovi combattere con uno dei sempre più animati personaggi del livello dell'Acqua. Qui i rompicapo si ispirano al nome del livello, con le cascate a nascondere le uscite, le piattaforme che affondano nell'acqua, ecc.

TRI-ONFO

La SYSTEM 3, probabilmente la regina del mercato a 8-bit, fa i primi coraggiosi passi nel mondo dei 16-bit con una coppia di nomi familiari e uno nuovo di zecca

LAST NINJA

Tre precedenti capitoli di *Ninja* alle spalle hanno fatto della System 3 l'esponente principe di questo genere. I giochi sono un misto di combattimento ed esplorazione, e cercano di offrire all'utente tutto il divertimento dei giochi di arti marziali insieme con una genuina proposta di puzzle.

La puntata "finale" della serie, secondo quanto promette la System 3, conterrà livelli in cui sono stati apportati miglioramenti in entrambe le forme di gioco, visto che incorporerà routine migliorate per i combattimenti e puzzle più difficili.

Il gioco si dipana in cinque zone, ognuna associata a un particolare elemento: Terra, Vento, Fuoco, Acqua e "Vuoto". Sono questi elementi, secondo la leggenda, a procurare al Ninja la sua agilità e le sue capacità di combattente sovrumano. Ogni livello presenta

orse dando origine a una nuova forma di gioco, insieme con *Lemmings* e *Brat*, *Silly Putty* è un prodotto che sfugge a ogni classificazione. Voi guidate un mucchietto di normalissimo, malleabile mastice che svolge il suo lavoro notturno di sorveglianza nei confronti di un gruppo robot impazziti che, alimentandosi a energia solare di giorno, la notte si abbandonano a una furia cieca, data la mancanza di luce. Ovvio.

Se questo non dovesse bastare, ci sono pure dei cattivi dall'aspetto bizzarro a cui piacerebbe molto ridurre in cenere i droidi e faranno del loro meglio per causarne il decesso.

Lo scopo del giocatore è praticamente quello di mantenere in vita i droidi, proteggendoli dai loro nevrotici istinti di autodistruzione così come dagli attacchi delle molteplici forze nemiche esterne (maghi, pistole ambulanti, lampadine roteanti, ecc).

Il controllo del mastice è semplice. Potete distenderlo in qualsiasi direzione, farlo rimbalzare a destra e a sinistra o esplodere (coinvolgendo i nemici). Si può addirittura prendere la forma di altri oggetti del gioco, a patto che ne conosciate anche il comportamento caratteristico.

Distendervi e spezzarvi, spaccarvi e spiaccicarvi ha naturalmente il suo prezzo. Il mastice rischia sempre di seccarsi, e particolari azioni determinano un grande spreco di liquido. La soluzione è l'assorbimento di qualsiasi forma di vita sullo schermo.

Silly Putty, benché strano, ha qualcosa di attraente. L'uscita della versione Amiga è prevista per Giugno.

Dis-ten-de-te-vi! Sfruttando lé vostre capacità "elastiche" (qui sopra) potete chiudere voragini e impedire che precipitino i droidi suicidi. Appiattite il vostro mastice (in alto) per evitare i proiettili delle pistole ambulanti.

MYTH

Myth è stato giudicato il miglior gioco per 8-bit per 1989. I programmatori della System 3 stanno attualmente lavorando alla versione per Amiga, che avrà uno stile grafico maggiore pur mantenendo la giocabilità e la "scala" della versione per 8-bit.

Verrà aggiunta inoltre una colonna sonora di grande effetto, con discorsi e suoni digitalizzati, il personaggio principale è cambiato dalla figura contemporanea del ragazzotto in giacca di pelle, in un barbaro a torso nudo. Aspettatelo per Agosto.

http://speccy.altervista.org/

Il Confronto finale con il gigantesco cattivone. Usando tutte le abilità dei Ninja, dovete bloccare i globi di luce e respingerli verso il tipo sulla sedia. La sua testa ruota e diffonde il fuoco per una vasta area. Deflessioni sbagliate causeranno una diminuzione dell'energia. Comunque, una volta imparato...

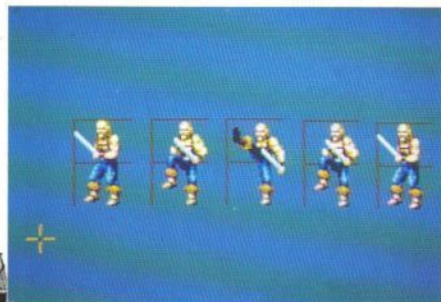
Gli sprite giganteschi sono diventati il marchio di distinzione della System 3, e questa grafica certo non dispiace!

problemi e nemici ispirati al suo nome. Il livello dell'Acqua ha dei vortici d'acqua da affrontare, quello del Fuoco letali fiumi di lava, quello del vento ha micro-uragani e così via.

Il vostro scopo finale è distruggere il male stesso, stavolta nella persona di un enorme guerriero corazzato (ricordate il sogno di Sam Lowry in *Brazil*?). Ma prima che vi possiate avvicinare a questa fase del gioco, c'è un'estesa mappa da esplorare e una grande varietà di avversari da uccidere.

Ognuno di questi avversari è specializzato nell'uso di una particolare arma, e dunque ha uno stile di combattimento diverso da quello degli altri personaggi del gioco. Dopo esservi opposti con successo a un avversario con il suo tipo di arma, il vostro stato di combattente subirà un miglioramento e il vostro potere Bushido aumenterà. Il potere Bushido si integra con il vostro livello di potenza; tonificando la vostra capacità di recupero e rallentandone la progressiva diminuzione quando siete sotto attacco.

La risoluzione dei rompicapo in *Ninja 3* è essenzialmente un problema a due facce. Non vengono date armi al giocatore. Piuttosto, deve usare gli oggetti che trova in giro per costruirsele. Due rami e la catena di un canestro penzolante possono diventare un paio di nunchaku, un guanto di legno e dei chiodi fanno un ottimo artiglio di tigre, ecc. Una volta armati come si deve, l'esplorazione procede più velocemente, visto che potete affrontare più tranquillamente i vostri avversari. Il secondo tipo di problema è trovare l'uscita di ogni livello. Sono tutte nascoste e richiedono che venga attivato un particolare interruttore prima di essere scoperte.

Graficamente *Ninja 3* è superbo. Lo scenario di gioco è attraente ed evocativo, e le animazioni dei cattivi sono a dir poco incredibili. Anche il suo schema di gioco sembra superiore a quello dei precedenti episodi.

Le animazioni di ogni personaggio durante i combattimenti sono davvero impressionanti, con apici di realismo come le ginocchia che si piegano e nuove posizioni della testa nei personaggi cattivi.

CREARSI LA PROPRIA LICENZA

Negli ultimi tempi le software house di tutto il mondo cercano sempre più frequentemente di aggiudicarsi questa o quella licenza per garantirsi con più facilità un lancio pubblicitario e il successo di vendita indipendentemente dalla qualità del gioco.

Molto spesso le cifre che bisogna sborsare sono molto alte, e il rischio di un investimento così oneroso incide in negativo sul budget iniziale del gioco.

La System 3 con la sua saga *Last Ninja* ha dimostrato che con una buona idea e con un sistema di gioco attraente e coinvolgente, un prodotto originale può trasformarsi nella migliore delle licenze.

Quello che tutti i giocatori sperano in fin dei conti è proprio questo: vedere realizzati giochi originali che pur non essendo legati a qualche nome "importante", siano comunque divertenti e giocabili.

E' inutile acquistare i diritti di un film e spendere tutto il budget a disposizione per la licenza se poi a rimetterci è il gioco. A volte un buon nome non è sinonimo di buon prodotto e negli ultimi tempi può essere il gioco che diventa un film e non viceversa (*Mario* e *Double Dragon* insegnano...)

http://speccy.altervista.org/

DRAGON FIGHTER

"Vola mio Drago bianco vola, bruciali tu, che l'IDEA ti aiuterà..."

Liberare le caverne dagli infidi e malvagi abitatori che le infestano. Questo è il semplice (?) compito che vi spetta in questa avventura dinamica dell'Idea.

Dragon Fighter è uno spara e fuggi orizzontale di chiara ispirazione fantasy, che ci trasporta sulle ali di un verde e fiammeggiante drago nel tentativo di distruggere tutti gli aberranti nemici che cercano di sbarrarci la strada.

Qualche volta conviene riposarsi un po' anche se è meglio non aspettare troppo.

Uno dei mostri di *Dragon Fighter*.

Il concetto in fin dei conti è semplice, ma quel che colpisce maggiormente è l'elevata qualità della grafica degli sprite e dei fondali. Difficilmente si è visto qualcosa di così curato e particolare. Moltissimi mostri, ognuno con le proprie caratteristiche, diverse caverne da esplorare con difficoltà crescente, rendono il gioco decisamente longevo. Speriamo solo che la versione definitiva sia meno difficile di quella che è arrivata in redazione che in quanto a difficoltà è davvero frustrante.

Comunque ci sono tutti i presupposti perché questo gioco sia davvero un successo, staremo a vedere.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

CANTON

La LAGO SOFTMAIL ci conduce nell'oriente di Marco Polo...

Siamo nel 1375. Il Mandarino di Canton è in cerca di un nuovo Gran Ciambellano. A corte si presentano quattro mercanti: un italiano, un cinese, un arabo e un indiano. Dopo alcune consultazioni con i propri consiglieri, il Mandarino annuncia che assegnerà la carica al mercante che si sarà mostrato più abile nella propria professione, viaggiando e commerciando per tutto il mondo conosciuto e tornando a Canton ricco e famoso. I quattro pretendenti corrono a organizzare le loro carovane, senza dimenticarsi di assoldare tre predoni a testa con i quali rompere le uova nel paniere agli avversari...

Lotte in Russia...

Canton è uno di quei giochi che costituiscono un ponte ideale tra il computer e i giochi da tavolo per famiglie. L'accento è posto sulla strategia e sulla semplicità della struttura di base piuttosto che sulle frenetiche scene d'azione. I giocatori, da uno a quattro, spostano le loro pedine su una mappa raffigurante il mondo come era conosciuto intorno al XIV secolo. Ogni territorio è governato da una città, e contiene un sigillo. Scopo del gioco è raccogliere almeno nove sigilli e tornare a Canton più ricchi degli altri mercanti. Ogni giocatore ha a disposizione una pedina raffigurante il proprio mercante e tre pedine per i predoni. Questi vengono spostati indipendentemente per la mappa a caccia dei mercanti e dei predoni avversari. Quando due pedine avversarie si incontrano, una sequenza arcade permette ai giocatori di risolvere lo scontro. Alternativamente, per un gioco più improntato sull'aspetto strategico, è il computer a gestire lo scontro e a comunicarne i risultati. I predoni sconfitti vengono afferrati da un drago e spostati in un territorio della mappa deciso dal vincitore. Se un mercante viene sconfitto, il predone lo rapinerà di una parte delle sue ricchezze.

Il fascino degli antichi viaggi sulla via della seta rivive intatto in Canton...

...India e...

...Cina.

La chiave del gioco è il commercio, e consigliamo di giocare sempre con l'opzione "commercio" attivata. I mercanti possono acquistare perle, pietre dure, manufatti e spezie. Il prezzo di acquisto e di vendita delle merci varia secondo la regione geografica in cui si trova il mercante, e può essere contrattato con il venditore. La chiave del gioco è, naturalmente, acquistare merci in regioni dove i prezzi sono bassi e rivenderle in regioni dove la richiesta fa lievitare il guadagno. Ma viaggiare significa incontrare guai e avversità (pirati, peste...), per non parlare dei predoni avversari.

Canton è un gioco semplice ma vario. L'aspetto grafico è stato particolarmente curato, soprattutto negli sfondi che accompagnano le sequenze arcade. È possibile vedere le lucciole danzare nell'aria durante gli scontri notturni in Europa o la neve cadere sulle gelide pianure dell'Asia settentrionale. Lo consigliamo caldamente agli amanti dei giochi da tavolo tradizionali e a chi desidera avere un gioco adatto a tutta la famiglia. Non possiamo fare altro che confermare l'opinione positiva (già espressa ai tempi di *Guerilla in Bolivia*) sui progressi del software italiano in questi primi anni novanta.

PERGIOCO

il negozio è in via San Prospero 1 MILANO

VIDEOGAMES ESCLUSIVAMENTE ORIGINALI PER TUTTI I COMPUTERS

console chess computers KASPAROV AQUILONI miniature fantasy

RPG BOARD WAR all the GAMES

159000 GAME BOY NINTENDO

VIDEOGIOCO PORTATILE CUFFIE STEREO, CAVO CONNETTORE, Incl.TETRIS

i giochi

Prezzo	Gioco
65000	AFTERBURST
51900	ALLEYWAY (in italiano)
50000	ASMIK WORLD
50000	BASEBALL KID
65000	BATMAN
65000	BATTLE PING PONG
65000	BOWLING
55000	BOXING
55000	BOXXLE
70000	BUBBLE BOBBLE
59900	BUG'S BUNNY
69900	BURAI DELUXE
59900	CASTLEVANIA ADVENTURE
55000	CAT RAP
69900	CHASE H.Q.
70000	CONTRA
55000	COSMO TANK
59900	CURTIS STRANGE GOLF
50000	DAEDALIAN OPUS
55000	DEAD HEAT SCRAMBLE
65000	DOUBLE DRAGON
69900	DR. MARIO
65000	DRAGON SLAYER
70000	DRAGON TAIL
59900	DUCK TALES
70000	F1 BOY
69900	F1 RACER
69900	FINAL FANTASY
58000	FIRST OF THE NORD STAR KEN
59900	FORTRESS OF FEAR
59000	GARGOYLE'S QUEST
70000	GHOSTBUSTERS II
60000	GODZILLA
51900	GOLF (in italiano)
69900	GREMLINS 2
65900	HAL WRESTLING
45000	HEAINKO ALIEN
65000	IN YOUR FACE
65000	INTERNATIONAL KARATE
59900	KUNG FU MASTERS
50000	KWIRK
45000	LOCK'N'CHASE
45000	LPIN III
55000	MALIBU BEACH VOLLEYBALL
65000	MATCHMANIA
59900	MEGAMAN
55000	MICKEY MOUSE
70000	MONSTER MAKER
65000	NAVY BLUE '90
59900	NEMESIS BACK
60000	NFL FOOTBALL
70000	NFL LEAGUE
70000	NINJA ADVENTURE
60000	NINJA BOY
65000	PENGUIN LAND
65000	PIPE DREAM
65000	POWER MISSION
69900	POWER RACER
51900	QIX (in italiano)
65000	QUARTH
59900	R-TYPE
70000	RADAR MISSION
50000	REVENGE OF GATOR
65000	ROBOCOP
70000	ROLAND CURSE
65000	SKOBAN II
51900	SOLAR STRIKER (in italiano)
55000	SPACE INVADERS
55000	SPIDER MAN
70000	SUPER CONTRA
51900	SUPER MARIO LAND (in italiano)
55000	TASMANIA STORY
65000	TEENAGE TURTLES Fall Foot Clan
51900	TENNIS (in italiano)
70000	TOWER OF DRUAGA
55000	ULTRAMAN
55000	WIZARD & WARRIORS
70000	WREASTLING

LYNX ATARI

249000 LYNX ATARI Incl.CALIF. GAMES ADATT.,STEREO

177500 LYNX ATARI CONF. SOLO CONSOLE

e i suoi giochi in Italiano

Prezzo	Gioco	Genere
59900	BLUE LIGHTINING	VOLO
59900	BLOCK OUT	novità
59900	CHECKERED FLAG	novità
39900	ELECTROCOP	POLIZIESCO
59900	GATES OF ZENDOCON	FANTASCIENZA
59900	GAUNTLET	FANTASY
59900	KLAX	GIOCHI
59900	N F L FOOTBALL	novità
59900	NINJA GAIDEN	novità
59900	PAC-MAN	GIOCHI
59900	PAPERBOY	CONS. GIORNALI
59900	RAMPAGE	MOSTRI
59900	ROAD BLASTERS	AUTO
59900	ROBO-SQUASH	GIOCHI
59900	RYGAR	FANTASY
59900	SCRAPYARD DOG	novità
59900	SHANGHAI	MAH JONG
59900	SLIME WORLD	HORROR
59900	TOURNAMENT C.BALL	novità
59900	VENDICATORS	novità
59900	WARBIIRDS	novità
59900	WORLD CLASS SOCCER	novità
59900	XENOPHOBE	FANTASCIENZA
59900	ZARLOR MERCENARY	SPARA SPARA

NINTENDO

Prezzo		Articolo
259000	ITA	*NINTENDO ACTION SET* CONSOLE + PISTOLA Include 1 Gioco
199000	ITA	*NINTENDO CONTROL DECK* Include 2 TASTIERE/JOYSTICK
59000	ITA	NINTENDO MAX CONTROLLER
109000	ITA	NINTENDO NES ADVANTAGE
199000	ITA	NINTENDO TAPPETO FITNESS

i giochi !

Prezzo		Gioco
75000	SI	*ALPHA MISSION*
85000	SI	*BIONIC COMMANDO*
85000	SI	*BLACK MANTA*
75000	ITA	*BLADES OF STEEL*
75000	ITA	*COBRA TRIANGLE*
85000	SI	*DUCK TALES*
75000	SI	*FAXANADU*
85000	SI	*GOAL*
75000	SI	*GUNSMOKE*
75000	SI	*IKARI WARRIORS*
85000	SI	*MEGAMAN*
85000	SI	*ROBOCOP*
75000	SI	*SECTION Z*
85000	ITA	*SILENT SERVICE*
59900	ITA	*SNAKE RATTLE N ROLL*
75000	SI	*STEALTH ATF*
59900	ITA	*SUPER MARIO BROS*
85000	SI	*SUPER MARIO BROS 2*
85000	ITA	*TEENAGE MUTANT HERO TURTLES*
75000	SI	*TETRIS*
85000	SI	*THE LEGEND OF ZELDA*
75000	SI	*TROJAN*
75000	SI	*WRESTLEMANIA*
75000	SI	*XEVIOUS*
85000	SI	*ZELDA II*

richiedete i cataloghi gratuiti

vendita per corrispondenza in tutta Italia

telefonate ai numeri :

02 / 874580 - 874593

F1 G.P. CIRCUITS

Ho l'IDEA fissa di conquistare la Pole Position...

F1 G.P. *Circuits* è, come si può facilmente immaginare dal titolo, un gioco che si ispira alla Formula Uno.

La caratteristica principale che si nota immediatamente è la visione dall'alto del circuito e delle vetture, decisamente accattivante e da poco tornata di moda.

Prima di tutto bisogna scegliere la scuderia alla quale appartenere. Ce ne sono quattro ognuna con caratteristiche diverse come la tenuta di strada, la potenza, il telaio e la prontezza dei freni. Dopo questa scelta iniziale si può partecipare al primo Gran Premio. A proposito, ci sono solo 9 gare. La prima è in Brasile e l'ultima a Monza.

Dopo il giro di qualificazione, che determina la posizione sulla griglia di partenza, ci si lancia nella gara vera e propria. Si devono completare 5 giri del circuito per terminare la gara e nel corso di questi giri ci si deve sicuramente fermare ai box per dare un'aggiustatina alla propria monoposto e renderla più competitiva. Se alla fine del GP si è arrivati "a punti" avrete anche un ritorno monetario adeguato, per esempio il primo arrivato ha 9 punti (come si usava un tempo) e 9000 dollari di premio.

Questi soldi consentono di migliorare le prestazioni generali del mezzo servendovi dell'apposito negozio.

Tutto questo finché non finite tutte le gare, oppure non raggiungete i punti necessari per correre la gara successiva. Si, perché *F1GPC* è un arcade che strizza l'occhio alla simulazione, anche se di simulazione ha ben poco, perciò, se non seguite la tabella di marcia, per esempio per correre il GP di Francia dovrete avere almeno 6 punti, il gioco si concluderà con il classico quanto scocciante "Game Over".

In conclusione *F1GPC* è un gioco che può affascinare, ma che sembra diretto a un pubblico ben determinato. I fan delle simulazioni non l'apprezzeranno perché a poco a che vedere con esse, mentre chi preferisce gli arcade ci giocherà sicuramente. Ma per quanto tempo?

Ai box si prepara al meglio la vettura utilizzando le varie icone

Arrivare fino al Gran Premio di Monza può essere un incentivo non indifferente, ma quando lo avrete fatto non ci riproverete più. Chi si aspettava una simulazione del Campionato del Mondo di F1 se la scordi, non ne ha niente a che vedere. L'idea (senza doppi sensi) era buona, così come il programma, peccato che il gioco manchi dell'adatta profondità che gli competeva.

AMIGA — K-VOTO 720 (G 7, QI 5, A 7, FK 4)

La grafica è davvero bella, e durante la gara rende perfettamente bene i bolidi lo sfrecciare dei bolidi. Sonoro adeguato e buona giocabilità. Ma come in tutte le altre versioni manca dello spessore adatto per farne un gran gioco.

C64 — K-VOTO 750 (G 6, QI 5, A 6, FK 4)

Strano a credersi, ma forse è la versione migliore. Pur non possedendo le capacità dei cugini a 16-bit, il gioco mantiene una buona velocità e una grafica di buon livello. Per quel che riguarda lo stile di gioco, sul C64 l'idea di base appare buona, perché rispetto alle altre due macchine è meno potente. Ma comunque è il gioco in sè che non riesce proprio a decollare.

ATARI ST — K-VOTO 690 (G 5, QI 5, A 5, FK 4)

Grafica minuta e decisamente meno curata rispetto alla versione per Amiga, scene digitalizzate che appaiono in poche occasioni. Sonoro degno di un ST. Il più grosso difetto è il rallentamento disumano dello scrolling quando su schermo c'è più di una vettura.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
C64	L19500c • L25000d	USCITO

http://speccy.altervista.org/

INTERNATIONAL ICE HOCKEY

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

INTERNATIONAL ICE HOCKEY porta nel tuo 16 bit il travolgente mondo dell'Hockey su Ghiaccio ! L'incredibile velocità delle azioni sulla pista di ghiaccio fa di questo gioco la più spettacolare simulazione di Ice Hockey mai vista finora. Sarai coinvolto nell'eccitazione del Match ! Farsi parte del video- gioco di squadra piu'veloce di tutti i tempi !

Nel gioco: un giornalista sportivo che commenta in diretta gli incontri - replay delle azioni più avvincenti - possibilità di salvare su disco i momenti più belli del match - scontro diretto fra due giocatori - potrai variare a piacimento le tattiche di gioco - le vere regole dell'Hockey su Ghiaccio riportate sullo schermo - possibilità di modificare il tipo di controllo del gioco - potrai giocare nel campionato a tre divisioni, combinare incontri amichevoli, registrare su disco l'andamento del campionato - e molto, molto altro ancora !!!

Disponibile per:
Commodore Amiga £. 35.000
Atari ST £. 35.000

SKY OR DIE

Imparare a giocare non presenta problemi e dopo pochi minuti si può passare dalla pratica alle competizioni vere e proprie. Purtroppo la semplicità delle idee di base non è fonte di molta longevità.

K VOTO **682**

G 6 · QI 6 · A 4 · FK 7

AMIGA

La grafica, sebbene non superlativa, è molto fluida. Gli effetti sonori sono poco più che convenzionali. Giocare a questo genere di giochi con gli amici è un ottimo riempitivo, ma nel 1991 appaiono purtroppo un po' anacronistici.

PIANO DELLE USCITE

PC	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
C64	L25000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

Sulla neve in primavera con la ELECTRONIC ARTS

Forse è meglio usare lo skate

Cinque tipici sport da "fuori di testa" sono l'argomento di *Skie or Die*, un escursione della Electronic Arts tra montagne innevate e sci viola fosforescente.

Downhill Blitz: A rotta di collo lungo una ripida parete fiancheggiata da crepacci e tratti di terreno infido. Controllare lo sciatore con il joystick non è facile e richiede pazienza. I punti vengono aggiudicati in base al tempo impiegato per completare il percorso.

Acro Aerials: Un colpo al bottone di fuoco per lanciarsi dal trampolino, una smanettata al joystick per acquistare velocità ed eccoci nell'azzurro cielo pronti a dimostrare le nostre abilità acrobatiche disegnando figure secondo la posizione della manopola. Una severa giuria ci informa dei punti ottenuti. Ricordate i tuffi in *Summer Games*?

Innertube Thrash: Un'altra discesa a rotta di collo, questa volta su una camera d'aria e in competizione con un amico. Durante il percorso bisogna raccogliere gli oggetti disseminati qua e là.

Snowboard Half-Pipe: Lanciato su uno "snowboard" lungo una pista da bob il giocatore deve dimostrare il proprio equilibrio e le proprie abilità acrobatiche, evitando gli ostacoli e raccogliendo gli occasionali bonus.

Snowball Blast: Forse la prova più divertente; una battaglia a palle di neve sullo stile di *Op Wolf* con mirino su schermo, grandi sprite e gente che "muore" con il saltino. Complessivamente *Skie or Die* è una raccolta di cinque giochi che avrebbe fatto felici gli utenti C64 qualche anno fa, quando andavano di moda in vari *Summer Games*. Oggi il concetto di base appare un po' datato, ma il programma offre ancora qualche ora di sano divertimento insieme agli amici.

La discesa nelle camere d'aria è forse la prova più divertente.

Un classico nei giochi americani: lo sci acrobatico

La prova delle palle di neve è in stile *Operation Wolf*

La discesa libera è abbastanza impegnativa. Un consiglio, usate il joystick al contrario.

http://speccy.altervista.org/

ATonce

L'eccezionale scheda-emulatore AT per Amiga ed Atari ST, con microprocessore 80286 8 MHz, chip custom per emulare le schede video Hercules e CGA, supporta hard disk e mouse, e tantissimo altro ancora.

Ora con emulazione EGA 640x350 e VGA 640x480 monocromatica!!

ATonce-Amiga 399.000
ATonce-Atari 399.000
Adattatore per Amiga 2000 .... 130.000
Adattatore per Atari 1040 STE 130.000

CONSOLE

Sega MegaDrive 359.000
La fantastica console a 16 bit, in omaggio il gioco Altered Beast.
Giochi per Sega MegaDrive a partire da **79.000**

Atari Lynx 329.000
Console portatile con schermo a colori, in omaggio i quattro giochi di California Games.
Giochi per Atari Lynx serie Platino **65.000**

Nintendo Super Famicom .. 599.000
La nuovissima console Nintendo finalmente disponibile in Italia. Giochi a partire da **129.000**

Nintendo GameBoy 149.000
Console tascabile con schermo b/n, in omaggio il gioco Tetris. Giochi a partire da **49.000**

PRODOTTI SUPRA

Hard disk 20 MB Conner SCSI per A-500 con 512K Ram (espandibile a 8 MB) 880.000
Hard disk con 52 MB Quantum 1.200.000
HardCard A-2000 con 45 MB SCSI 770.000
HardCard A-2000 con 52 MB Quantum 905.000
HardCard A-2000 con 105 MB Quantum . 1.370.000
Espansione 2 MB A-2000 fino a 8 MB 440.000
Espansione 1 MB A-500 fino a 8 MB 275.000
Modem 300/1200/2400 scheda PC 175.000
Modem 300/1200/2400 scheda A-2000 .... 295.000
Modem 300/1200/2400 esterno 230.000

PC COMPATIBILI EUROSYSTEM

Qualità & convenienza

XT EuroSystem 12 MHz 525.000
CPU Nec V20 compatibile 8088, cabinet "baby" con alimentatore 180 W, tastiera estesa 101 tasti, 512 KB Ram espandibili a 1 MB, controller FDD, disk drive a scelta da 360 KB o 720 KB, scheda video duale Hercules+CGA, porta parallela Centronics.

286 EuroSystem 16 MHz 750.000
386 EuroSystem 25 MHz 1.750.000
CPU Intel, cabinet "baby" con alimentatore 200 W, tastiera estesa 101 tasti, 1 MB Ram espandibili a 8 MB EMS, controller AT-bus interleave 1:1, disk drive a scelta da 1.2 MB o 1.44 MB, scheda video duale Hercules+CGA, porta parallela Centronics, zoccolo per coprocessore opzionale 80287, 0 wait states.

Configurazioni per 286/386:
con secondo drive 1.2 o 1.44 a scelta .... + 130.000
con seriale multi I/O AT (seriale+printer+game) .... + 25.000
con VGA 800x600 256 KB Ram .... + 90.000
con SuperVGA 1024x768 1 MB Ram .... + 250.000
con hard disk Seagate 20 MB .... + 270.000
con hard disk Seagate 40 MB ....+ 430.000
per ogni 1 MB Ram aggiuntivo .... + 120.000
monitor 14" duale monocromatico 190.000
monitor 14" CGA colori 399.000
monitor 14" VGA monocromatico 240.000
monitor 14" VGA colori 640x480 .... 560.000
monitor 14" VGA multiscan colori 1024x768 .... 695.000

Amiga Action Replay 2.0

ORIGINALE

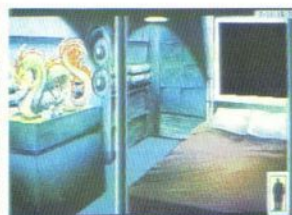
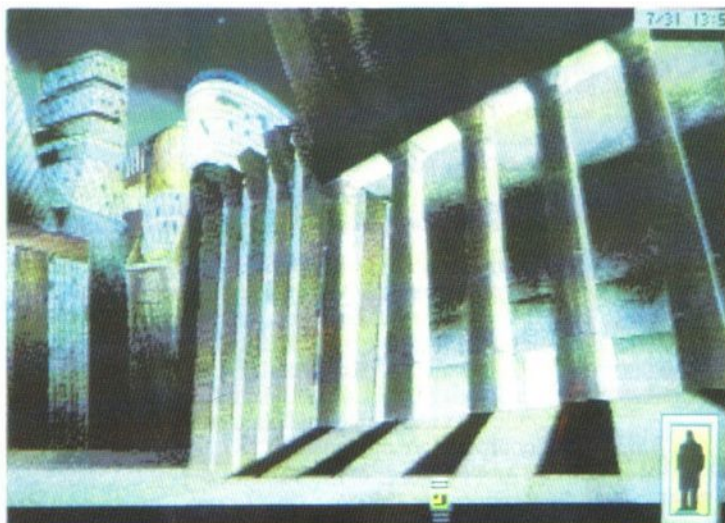
con manuale italiano
per Amiga 500 L. 179.000
per Amiga 2000 L. 199.000

Mk 6°

Mk 6, cartridge C-64 con manuale in italiano 99.000
Cavo Centronics per Mk 6 .... 25.000
Enhancement Disk - utilities e parametri speciali 19.000
Graphic Disk, nuovo disco di utility per Mk 6 con SlideShow di immagini, Sprite Editor Deluxe, Message Maker 19.000

Prezzi sempre IVA compresa

Viale Monte Nero 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle **10** alle **13** e dalle **15** alle **19**.
Vendita anche per corrispondenza.

http://speccy.altervista.org/

Questo drago cinese è forse la chiave di segreti ancor più Macchiavellici?

Hmmm, questi interruttori possono rivelarsi ultili credo...

***Rise of the Dragon, Captive, Cadaver, Night Shift*, sono solo alcuni dei giochi di cui K vi svela i segreti e i misteri più reconditi.**

Rise of the Dragon

Certo, è dura la vita degli investigatori privati alle soglie del 2100 - proiettili da tutte le parti, spacciatori, violenza e fidanzate che si incavolano per un nonnulla... Per fortuna che *Gregory Guglielmetti*, un vero "duro" del mestiere, ha trovato il modo di aiutare gli altri Secret Eye alle prese con questa avventura Sierra ispirata a "Blade Runner"...
A proposito, questo gioco ha diversi finali possibili - come viene detto nel manuale - e questo solo uno dei tanti.

1.GIORNO:
All'inizio del gioco vi trovate nella vostra camera. Prendete i vestiti e il cappotto e indossateli. Usate il videotelefono per vedere chi vi ha chiamato. Prendete la I.D. Card, la foto della figlia del sindaco e il caricatore (NON la pistola). Uscite dalla stanza e prendete l'ascensore per andare all'Em-Way (Metropolitana). Recatevi al Pleasurdome e cercate "The Jake". Lo troverete in fondo al bancone del bar. Intavolate una discussione con lui. Le risposte che dovete dare sono:"I'm looking for the Jake", "A friend of his is in some trouble", "Chandra Vincenzi", "I'm afraid that she's dead". Anche se "Jake" vi manda a quel paese, non preoccupatevi. Andate alla City Hall. Comprate una dozzina di rose dalla fioraia, pagate con la carta di credito e parlate con il vecchio seduto per terra. Dite alla segretaria di voler incontrare Karyn Sommers. Non cedete alle sue "avance" ed entrate nel "Bureau of Records". (Sulla sinistra). Parlate con la ragazza che si trova nel mezzo. Rispondete con la terza domanda, datele i fiori che avete comprato e accettate la sua proposta per una cena. Prendete le chiavi che Karyn vi ha dato e andate a casa sua. Quando vi trovate nel corridoio fate avanzare il tempo fino alle otto di sera. Questo è tutto per il primo giorno.

2.GIORNO:
Aprite il cassetto sopra il lavandino con le chiavi che Karyn vi ha dato. Prendete tutte le bombe, la barra di cioccolato e il "Wire Tester". Andate al Pleasuredome e parlate con "Jake". Jake si renderà conto che aveva te ragione e vi inviterà nel suo ufficio. Alle sue domande rispondete:"Who is Chen?", "How was Chandra mixed up with this guy?", "She was your friend, wasn't she?", "You're some friend"
Jake vi darà l'indirizzo di Chen Lu: 554 Wallaby Street. Tornate alla Em-Way. Sulla carta tridimensionale dovrebbe essere apparso l'indirizzo di Chen. Arrivati a casa di Chen (arrivando vi urterete con Snake, un criminale), entrate nell'appartamento davanti a voi. Non cercate di aiutarlo. Sarebbe solo tempo sprecato. Guardate nel suo videotelefono. Ascoltate il messaggio di Hwang. Prendete la sua I.D. Card dal videotelefono e sparite in fretta se non volete essere presi dalla polizia. Andate da Karyn, al "Bureau of Records" e datele la I.D. Card di Chen. Su uno schermo vedrete i suoi complici. Snake, che ha ucciso Chen e Qwang di cui si conosce l'indirizzo. Tornate a casa di Chen usando la sua I.D. Card e recatevi in bagno. Prendete la busta di droga che c'e sull'armadietto e andate in

Karen non è molto contenta. Mi ricorda qualcuno di mia conoscenza, ma non chiedetemi chi!

camera da letto. Premete sull'occhio destro del drago così da mettere in azione un meccanismo. Ora dovreste vedere una cassaforte. Piazzate una bomba. Potrete così aprire la cassaforte. Prendete l'antica pergamena, la barra di cioccolato e uscite velocemente. Andate in seguito da Qwong. Entrate nel tombino (non date peso ai pensieri di Blade). Guardate bene la centralina e lo schema raffigurato. Fate saltare il lucchetto con una bomba e usate il "Wire Tester". Questa che segue è la parte più difficile e forse frustrante del gioco, perché bisogna piazzare i cavi del "Wire Tester" perfettamente.
Ricordatevi: il cavo rosso va sul filo rosso (positivo). Blu con blu (negativo). Il cavo giallo, invece, va piazzato su una delle otto righette gialle sulla destra. (Nel mio caso, la seconda dal basso). Non desistete, provate finché non ci riuscirete (ricordate di guardare attentamente lo schema - inoltre ci sono informazioni supplementari sul manuale d'istruzioni. (Chapter 3: Repairing someone else's VidiPhone; e a pagina 21: Wire Tester).
Chiudete e tornate in superficie (dovete eseguire il tutto abbastanza velocemente se non volete essere attaccati dai ratti). Tornate a casa e ascoltate con il vostro videotelefono, la conversazione tra Hwang e Qwong. Andate alla City Hall. Dirigetevi verso la Warehouse (apertura sulla destra della fioraia). Arrivati alla schermata antecedente la "Warehouse" andate a sinistra nel vicolo (alley). Entrate nella fessura sulla sinistra e parlate con l'anziano cinese. Questa è la risposta da dare: "What can I do to prepare myself?". Dategli la pergamena, lui sarà in grado di decifrarla. Vi consegnerà inoltre un giubbotto antiproiettili e tre amuleti. Prendete tutto. Uscite dal vicolo e andate alla "Warehouse". Avvicinatevi alle parti elettriche e piazzate una bomba. Avete così interrotto la produzione di droga. Tornate a casa e aspettate impazienti il prossimo numero di K, in cui troverete la seconda parte della soluzione di *Rise of The Dragon*.

"Skreeee!. buttate a terra le vostre armi. Avete 20 secondi per farlo... Adesso vi restano 15 secondi... 10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1..." BUDDA! BUDDA! BUDDA! BUDDA! BUDDA!

Captive

Dispersi in una base? Non riuscite ad aprire quella porta? Avete problemi con carrarmati, robocop, soldati alieni o alghe spaziali? Sta saltando tutto in aria e voi non trovate la strada per tornare al modulo? Niente paura, mettete in pausa questo stupendo gioco della Mindscape e leggetevi questo special su come esplorare una base e poterlo raccontare in giro!

COME ESPLORARE CON IL MAPPER

Le basi di *Captive* non sono certo semplici, anzi, in quanto a difficoltà fanno concorrenza ai livelli di *Dungeon Master*. Quindi per poterle esplorare in maniera efficace è necessario non farsi prendere dalla FTES-mania (Faccio Tutto E Subito): se iniziate a spingere muri, aprire porte, salire ascensori a casaccio rischiate di perdervi e non sapere neanche a che piano siete della base.

Uno strumento molto utile per esplorare una base e pensare di poterne uscire (oltre al solito mezzo litro di tranquillanti...) è il mapper: infatti quando iniziate a girovagare, potete centrare la mappa sul vostro party robotico, e posizionare un punto rosso in corrispondenza di porte, muri sospetti (quelli con le rotelle, per intenderci) o qualsiasi altra cosa. Questo può essere fatto premendo il pulsante sulla destra delle freccine nel display del mapper.

Esplorate tutto il livello, posizionando punti rossi sul mapper e non toccando nulla, specie porte e muri mobili. Nel frattempo blastate via gli alieni che incontrate, in modo da rendere molto meno trafficata la base, e raccogliete tutti gli oggetti che trovate; quindi andate in corrispondenza di uno dei punti rossi, eliminatelo dal mapper (premendo di nuovo il pulsante sul monitor) e proseguite l'esplorazione, aprendo la porta o spingendo il muro contrassegnato da quel punto rosso - è una buona idea salvare la posizione prima di continuare l'avventura, perché non si può mai sapere cosa nasconde una porta!

Un altro modo di utilizzare il mapper è quello di lasciare un punto per contrassegnare una porta, due vicini per distinguere un muro a rotelle, tre per le ante che nascondono leve o pulsanti, ecc. In questo modo saprete che cosa avete trovato e dove. Inoltre, quando trovate i generatori, lasciate molti punti rossi, in modo da poterli trovare immediatamente.

Utilizzando questo metodo, non correrete il rischio di prendere la terribile FTES-mania, e non seguirete la sorte delle migliaia di avventurieri ancora vaganti all'interno dei livelli di *Captive*...

IL DADO È TRATTO

Se Cesare per un dado ha passato il Rubicone, pensate che voi con un altro semplice dado potrete superare le malefiche porte a diaframma! Infatti basta posizionarsi davanti alla porta in questione, mettere in mano a un droide il dado, e cliccarci sopra con il pulsante destro del mouse. Il dado ruoterà, e presenterà la faccia con il numero quattro. Ognuno dei pallini del numero quattro sul dado indica il pulsante corrispondente da premere sulla porta. Semplice, no? Peccato che non funzioni sulle porte all'entrata delle basi. A proposito, i dadi che vi avanzano possono essere utilizzati per far saltare le mine.

LE GRATE SUL PAVIMENTO

Se passate su una di queste, apparirà un muro che vi blocca la strada del ritorno: a questo punto dovrete cercare nelle ante disseminate nel labirinto, un pulsante, generalmente a forma di mattone, da premere per aprirvi di nuovo la strada. Spesso l'anta in questione è vuota, e a volte dovrete premere al centro di essa, perché il pulsante è nascosto.

TATTICHE (POCO SPORTIVE) PER SOPRAVVIVERE

Sfruttate le risorse a vostra disposizione per facilitare la lotta contro gli alieni. Prima di tutto vi conviene, quando è possibile, chiudere le porte mentre sta passando un nemico (come facevate in *Dungeon Master*) in modo da ridurlo in poltiglia (se non lo è già...). Se continuano a esserci dei problemi contro qualche avversario in particolare, cercate di attirarlo in un'area abbastanza grande e libera, meglio se con qualche colonna in mezzo. A questo punto adottate la tecnica dello "spara e fuggi", colpendo alle spalle o ai lati (utilizzate il greaser per aumentare la velocità di rotazione) e scappando a distanza di sicurezza (non molto onesto, a dire il vero...).

Vi accorgerete presto che gli alieni non sono dei mostri d'ingegno (sono solo dei mostri!): per esempio, se vi trovate in un corridoio con una porta e vedete dietro delle orde di nemici che si accalcano per attaccarvi, non spaventatevi, anzi, vi conviene mettervi a dormire. Dopo un po' vi accorgerete che si sono sparati addosso a vicenda, pur di colpirvi! Ma state attenti, perché alcuni sparano attraverso le porte o le aprono.

Vedi "Il Dado è Tratto" per superare velocemente le porte!

Due oggetti raccolti! Usando il modo gabola qui sotto diventerà tutto molto più facile!

Con il listato per *Supremacy* acquistare uno di questi mezzi diventerà una cosa da nulla. Provare per credere!© (©Guido Angeli)

Se inoltre siete dalle parti di una scala, potete utilizzare una variante della tecnica sopra descritta: basta scendere (o salire, a seconda dei casi), attaccare gli avversari e tornare al piano "libero". Per essere più sicuri, potete piazzare una telecamera al piano infestato dagli alieni: accendetela (dovete guardare l'ultimo monitor in alto a destra) e giratela verso la scala. Quindi aspettate che gli alieni tolgano il disturbo, scendete, caricateli di luce pesante (o di quello che avete a disposizione), e tornate indietro. Questa tecnica si rivelerà particolarmente utile al livello 10 (la base spaziale). La seconda tecnica della categoria "scendi e fuggi", per riuscire, necessita di un corridoio stretto con, ovviamente, una scala e un numero abbastanza alto di gruppi di nemici (almeno quattro o cinque in fila). Con la telecamera osservate i dintorni della scala: quando un alieno è sotto di essa, ed è stretto da altri gruppi di avversari, scendete e lo distruggerete all'istante! Un ultimo avvertimento: avrete notato che le armi da fuoco sparano o in basso (revolver) o in alto (fucili); può succedere di trovare nemici molto pericolosi e molto bassi, che dovrebbero essere colpiti dai fucili, ma che ne evitano i colpi: per ovviare a questo problema, basta utilizzare l'antigrav, in modo da combatterli a testa in giù!

Gremlins 2

Sarete d'accordo nel dire che non è certo un gioco facile. Quindi una bella gabolina potrà esservi veramente utile. Se riuscirete a entrare nella tabella degli high score, scrivete "SINATRA" (ma non mettetevi a cantare, perché altrimenti si può frantumare lo schermo...) e vi ritroverete con vite infinite.

Kick Off 2

Giocando su un C64, se premete RESTORE mentre la vostra squadra è in possesso di palla, quitterete dalla partita e la vincerete indipendentemente dalle reti segnate o subite (questo mi ricorda una certa squadra italiana - Censura -).

Supremacy

Se vi trovate in cattive acque giocando a *Supremacy*, vi tornerà utile questo listatino che vi trasformerà in Zio Paperone dell'universo. Tutto quello che dovete fare e prendere il vostro disco dell'AmigaBasic, copiare queste linee, salvare il programma per usi futuri, inserire il disco di *Supremacy* e dare il mitico Run - la routine non scrive direttamente sul disco del gioco, quindi non correte rischi.

```
10 REM listato per fare concorrenza a Paperone nello spazio
20 SUM=0: DIM CODE%(124)
30 FOR COUNT=0 TO 123
40 READ WORD$: WORD=VAL("&H"+WORD$)
50 SUM=SUM+WORD
60 CODE%(COUNT)=WORD
70 NEXT COUNT
80 IF SUM<>01605581 THEN PRINT "CHECKSUM ERROR. CONTROLLARE IL LISTATO":STOP
90 CHEAT=VARPTR(CODE%(0)): CALL CHEAT
100 REM ****************************
110 DATA 7046, E988, 7202, 2C78, 0004, 4EAE, FF3A, 2840
120 DATA 4A80, 6700, 008A, 7C30, 7E40, E98F, 70FF, 4EAE
130 DATA FEB6, 4BF4, 6008, 3AC7, 429D, 3AC0, 5280, 6700
140 DATA 006E, 93C9, 4EAE, FEDA, 2AC0, 2A8D, 2B4D, 0008
150 DATA 589D, 4295, 4BEC, 0008, 7A05, 1A85, 41F4, 6000
160 DATA 5C8D, 2AC8, 3A86, 41FA, 008E, 4280, 4281, 224C
170 DATA 4EAE, FE44, 4A80, 6636, 224C, D8FC, 0060, 337C
```

```
180 DATA 0002, 001C, 41E9, 0024, 20C7, 20CC, 4290, 3346
190 DATA 0012, 4EAE, FE38, 41FA, 0018, 45F8, 0300, 294A
200 DATA 021A, 703F, 24D8, 51C8, FFFC, 4EEC, 000C, 4E75
210 DATA 45F9, 0007, 2000, 41F9, 0007, 2B50, 6130, 41F8
220 DATA 35FA, 45F8, 0900, 6126, 50F8, 35A6, 245A, 41F8
230 DATA 4304, 611A, 31FC, 6026, 5E1E, 33FC, 6006, 0000
240 DATA 9C3C, 33FC, 4AA9, 0000, 9D5E, 4EF8, 0900, 30FC
250 DATA 4EF9, 209F, 4ED2, 7472, 6163, 6B64, 6973, 6B2E
260 DATA 6465, 7669, 6365, 0000
```

Toyota Celica GT Rally

Problemi con marce, sterzi, e alberi sul cofano? Ecco la soluzione! quando vi viene detto di "start your engine", premete C + Control per bloccare il timer. A questo punto potrete andare alla velocità della mia 127 (intorno a 25 km all'ora) e totalizzerete il tempo di 00:00:00 secondi! Meglio di superman!

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Non avrete più problemi nello sparare quando utilizzerete il listato per *F19*.

```
270 REM ******************************
280 REM dopo aver scritto queste linee, inserite il vostro
290 REM disco (originale!) di Supremacy * nel df0:
300 REM Se appare un messaggio o una finestra di alert, non preoccupatevi e
310 REM clickate su "cancel".
```

F19 Stealth Fighter

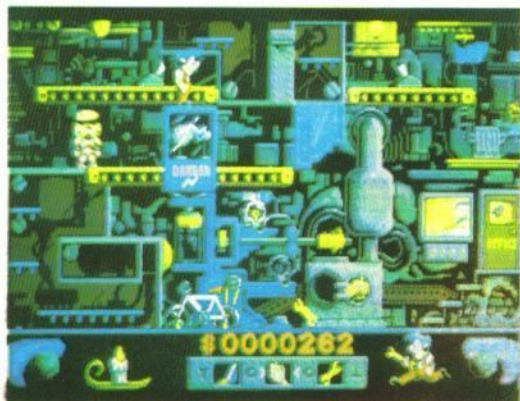
Questo mese metteremo a dura prova le dita dei possessori di Amiga. Infatti grazie a questo secondo listato potrete avere tutte le armi che un pilota di F19 potrebbe desiderare. Scrivetelo, salvatelo, inserite il disco di F19 e runnatelo.

```
10 REM Armi Infinite per F19 Stealth Fighter
20 SUM=0: DIM CODE%(114)
30 FOR COUNT=0 TO 113
40 READ WORD$: WORD=VAL("&H"+WORD$)
50 SUM=SUM+WORD
60 CODE%(COUNT)=WORD
70 NEXT COUNT
80 IF SUM<>1534165& THEN PRINT "CHECKSUM ERROR. CONTROLLARE IL LISTATO":STOP
90 CHEAT=VARPTR(CODE%(0)): CALL CHEAT
100 REM ******************************
110 DATA 7046, E988, 7202, 2C78, 0004, 4EAE, FF3A, 2840
120 DATA 4A80, 6700, 00A2, 7C30, 7E40, E98F, 70FF, 4EAE
130 DATA FEB6, 4BF4, 6008, 3AC7, 429D, 3AC0, 5280, 6700
140 DATA 0086, 93C9, 4EAE, FEDA, 2AC0, 2A8D, 2B4D, 0008
150 DATA 589D, 4295, 4BEC, 0008, 7A05, 1A85, 41F4, 6000
160 DATA 5C8D, 2AC8, 3A86, 41FA, 007A, 4280, 4281, 224C
170 DATA 4EAE, FE44, 4A80, 664E, 224C, D8FC, 0060, 337C
180 DATA 0002, 001C, 41E9, 0024, 20C7, 20CC, 4290, 3346
190 DATA 0012, 4EAE, FE38, 41F8, 0300, 3948, 006C, 45FA
200 DATA 000A, 701F, 611A, 4EEC, 000C, 31FC, 602C, 716E
210 DATA 41F8, 719C, 45FA, 0012, 700C, 6104, 4EF8, 1000
220 DATA 30DA, 51C8, FFFC, 4E75, 0C6C, 0034, 0006, 6610
230 DATA 33FC, 6026, 0003, EB94, 33FC, 4E75, 0003, EE22
240 DATA 4ED0, 7472, 6163, 6464, 6973, 6B2E, 6465, 7669
250 DATA 6365, 0000
260 REM ******************************
270 REM dopo aver scritto queste linee, inserite il vostro
280 REM disco originale di F19 nel df0:
290 REM Se appare un messaggio o una finestra di alert, non preoccupatevi e
300 REM clickate su "cancel".
```

Oops Up!

Questo clone di *Pang* è diviso in 100 difficili livelli di gioco, ma c'è gente che ha già problemi al decimo. Per cui preparatevi per le password per i primi 40 livelli.

Livello 1: P001
Livello 2: DK51
Livello 3: 30FJ
Livello 4: FL59
Livello 5: Q058
Livello 6: FA20
Livello 7: 5F6J
Livello 8: CK04
Livello 9: WF05
Livello 10: D04G
Livello 11: 40V8
Livello 12: FDL0
Livello 13: V03D
Livello 14: 49FD
Livello 15: WAQD
Livello 16: X038
Livello 17: UU09
Livello 18: 40FJ
Livello 19: X03C
Livello 20: DK49
Livello 21: G8LD
Livello 22: P49X
Livello 23: A0A5
Livello 24: 39VS
Livello 25: XPE4
Livello 26: FE5C
Livello 27: CXE5
Livello 28: 32H4
Livello 29: PD30
Livello 30: 10F4
Livello 31: D947
Livello 32: FD4G
Livello 33: DK48
Livello 34: 206G
Livello 35: DK39
Livello 36: DGLO
Livello 37: D049
Livello 38: 6P05
Livello 39: F049
Livello 40: 4G7H

Un'azione saltellante di *Oops Up!*

Lavorando duro nella fabbrica di *Night Shift* riuscirete a guadagnare abbastanza soldi per comprare questa dolce catapecchia.

Night Shift

Il nuovo platform game esce un po' dalle "solite" avventure della Lucasfilm, ma sembra che ci siano già più lettori licenziati dalle fabbriche di giocattoli che Indy dispersi nei castelli austriaci.
Quella che segue è una piccola guida generale con in più le password per i primi 15 livelli.

● Dopo aver azionato la BEAST, il posto migliore per infrattarsi è l'area controllo della pittura, con i tre quadranti e la catena. In questo modo, con piccoli spostamenti su e giù, vedrete sia il colore sia lo stampo del giocattolo. Così potrete sapere se state utilizzando il colore corretto per un particolare giocattolo.

● Se non state più che attenti, quando cambiate gli stampi, un paio di giocattoli riceveranno la colorazione sbagliata; invece sincronizzando bene la sostituzione, non ne perderete neanche uno.
Se la BEAST è preparata nel modo corretto, la prima parte di un giocattolo a essere dipinta dovrebbe essere sempre il corpo. Quando vi accorgete che bisogna cambiare lo stampo di un giocattolo, correte al quadrante della pittura (o alla catena, se necessario) e aspettate.

Dovreste vedere cadere l'ultima testa del giocattolo "vecchio" nel recipiente sulla destra dello schermo (più o meno la fine di un redattore quando non porta un testo in tempo...).

Quindi il primo corpo del "nuovo" giocattolo dovrebbe cadere nel recipiente di sinistra. Appena la testa del giocattolo "vecchio" arriva agli spray del colore, fate molto velocemente i cambiamenti necessari - prima che gli spray siano pronti a spruzzare il nuovo colore, la testa dovrebbe passare tranquillamente.

● I lemming e gli avvocati vi daranno qualche problema: all'inizio è sufficiente saltarli per non essere presi, ma nei livelli più avanzati i lemming si divertiranno a giocherellare con il BEAST, svitando bulloni e versando la pittura da tutte le parti.

● Dal livello 14 in avanti verrà assegnato un bonus se metterete i giocattoli nelle scatole giuste. Comunque è solo un bonus, e neanche troppo grande, quindi è meglio rimanere concentrati sul quadro controlli che perdere tempo in giro per il BEAST.

Op Stealth

Pensavate che ci fossimo dimenticati di John Glames? Avevate ragione! Infatti nell'ultimo numero ci siamo dimenticati di inserite le ultime righe per far arrivare il nostro agente alla meritata pensione.

Entrate e, quando sentite la voce dal rasoio, utilizzate la sigaretta rossa sul computer; il computer esploderà (la famosa bomb-meditation...), quindi operate Otto, utilizzate il CD sul lettore e uscite in alto a sinistra. A questo punto utilizzate l'elastico sulla bomba e operate la barca di salvataggio.
Anche questa è fatta
Ad opera di Loris Cappelletti.

Railroad Tycoon (pc)

Per i magnati ferroviari eternamente squattrinati o, peggio, indebitati sino al collo ecco un semplice listatino in GW-BASIC per risol-levare i vostri conti correnti e, contemporanea-mente, cancellare TUTTI i vostri debiti.

Per un corretto uso del programma operare come segue:

1. Iniziare il gioco come di consueto
2. Quando le finanze iniziano a scarseggiare salvate su disco il gioco corrente
3. Lanciate il Destroyer con il GW-BASIC badando che il file salvato sia nella directory corrente o, se non avete capito il significato di quanto sopra, copiate il GW-BASIC nella medesima directory del Save File e digitate GWBASIC seguito dal nome del file basic del Destroyer (esempio: DESTROY.BAS) (per i neofiti gli a capo devono essere dati solo a fine linea).
4. Comunicate al computer il numero del file con cui avete salvato il gioco (da 1 a 4)
5. Verrete informati sull'ammontare del vostro conto e vi sara' richiesta la nuova cifra che DEVE essere compresa tra lo zero e quanto indicato che rappresenta gia' il valore massimo (fidatevi...)
6. Senza chiedervi nulla, saranno eliminati i debiti relativi ai Bonds emessi (siete d'accordo, nevvero?)
7. All'apparizione del messaggio di fine modifica vi troverete in ambiente DOS e potrete ripartire semplicemente ricaricando nel gioco il file cosi' modificato

That's all, esagerate pure ma non troppo, mi raccomando!

```
10 REM RailRoad Tycoon Destroyer - v2.0
11 REM (@)1991 Alessandro Diano x Kappa
12 CLS
13 CLEAR
14 KEY OFF
15 DIM K(8)
16 PRINT "-* RailRoad Tycoon Destroyer v2.0 *-"
17 PRINT
18 INPUT "Numero del Save-File (1/4)";K
19 PRINT
20 A$="RR"+RIGHT$(STR$ (K-1),1)+".Sve"
21 OPEN "R",#1,A$,128
22 FIELD #1,128 AS A$
23 Z=9
24 IF K<3 THEN Z=10
25 PRINT "Nr.";TAB(6);"Nome"; TAB(27);"Mph.";TAB(33);"Hp.";TAB(40);"$.";TAB(50);"Anno"
26 FOR J=0 TO Z
27 K=2*(6536+21*J)
28 A=INT(K/128)
29 B=K-128*A
30 GET #1,A+1
31 K$=MID$(A$,B+1,28)
32 N$=LEFT$(K$,20)
33 FOR K=1 TO 8
34 K(K)=ASC(MID$(K$,20+K,1)+CHR$(0))
35 NEXT K
36 LOCATE 6+J,1
37 PRINT J+1;TAB(6);N$;TAB(26);5*K(1);TAB(32);500*K(3);TAB(39);1000*(256*K(6)+K(5));TAB(49);256*K(8)+K(7)
38 LOCATE 18,1
39 INPUT "Nome (Max 19 Chars!)";X$
40 IF X$<>"" THEN N$=LEFT$(X$,19)
41 N$=N$+CHR$(0)
42 IF LEN(N$)<20 THEN 41
43 INPUT "Velocita'   (5/1275)";K
44 IF K THEN K(1)=INT(K/5)
45 INPUT "Potenza   (500/32500)";K
46 IF K THEN K(3)=INT(K/500)
47 INPUT "Prezzo (1000/32767000)";K
48 IF K=0 THEN 52
49 K=INT(K/1000)
50 K(6)=INT(K/256)
51 K(5)=K-256*K(6)
52 INPUT "Anno   (c/a 1828/2000)";K
53 IF K=0 THEN 56
54 K(8)=INT(K/256)
55 K(7)=K-256*K(8)
56 K(2)=0 : K(4)=0
57 MID$(K$,1)=N$
58 FOR K=1 TO 8
59 MID$(K$,20+K)=CHR$(K(K))
60 NEXT K
61 MID$(A$,B+1)=K$
62 LSET A$=A$
63 PUT #1,A+1
64 NEXT J
65 CLOSE #1
66 PRINT
67 PRINT "Modifica terminata!"
68 SYSTEM
```

Alessandro Diano

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

Cadaver

QUINTO LIVELLO

Finalmente il nostro eroe è arrivato al quinto livello di questa avventura dei Bitmap Bros, dopo aver eliminato Dianos potrete riposarvi sino alla vostra prossima avventura.

GREAT TOWER: Marble; allontanatevi velocemente.
NORTH BRIDGE: Marble; camminate su ogni piastrella finché non trovate quella che crea uno Skull.
WARD ROOM: Acid, Blood; allontanatevi MOLTO velocemente; la porta a S si apre solo dall'altra parte.
HELM'S BRIDGE: Tirate la prima leva e camminate fino al centro; lasciate cadere il diario dietro di voi e tirate la seconda leva; il mostro non vi può toccare se avete lasciato cadere il diario nel posto giusto - spingerà in avanti voi e il diario; tornate indietro e premete il pulsante ==> Strength Potion; tirate la terza leva quando i mostri sono nell'estremità più lontana per isolarli, quindi riprendete il diario; la porta a E si apre automaticamente.
HELM'S VIEW: Emerald; lasciate stare le sbarre e la leva - scoprirete più tardi qual è il loro scopo!
GREAT CHAMBER: Dispel Trap Spell, Cure Poison Potion, gli scrigni sulle colonne contengono Dispel Trap Spell, Ruby, Amethyst, Tiger's Eye; dovete teletrasportarvi sulle colonne dalla East Cellar e saltare rapidamente vicino ad esse per prendere entrambi gli scrigni; usate la Strength Potion per spostare il blocco dalla porta a E (che è aperta dalla leva nel Separator).
CELLAR STAIR: Orb of Kamul - imparerete col tempo che diventa più potente raccogliendo le gemme - cercate quindi di raccoglierle tutte! La leva serve a distruggere gli oggetti con lo "schiaccianoci"
SOUTH CELLAR: Non toccate niente - scoprirete che il suo machiavellico scopo serve più avanti.
MAIN CELLAR: Vi serve la Blood Key per aprire la porta a O - ma è un problema che vi affliggerà più tardi; Bless Potion Spell, Urn, rompete l'urna con lo "schiaccianoci" nella Cellar Stair ==> Emerald.
GREAT CELLAR: Magic Missile Spell.
EAST CELLAR: Immortal Potion (riservatela per la fine del gioco), Cure Poison, due Stamina Potion - ma ne potete prendere solo una - la 20x10 è molto migliore perché può essere potenziata con un Bless Spell fino a 20x50! Salite sullo Skull; tirate il Blood fino al Pentagramma ==> vi teletrasporterà sulle colonne nella Great Chamber.
EAST PASSAGE: Prendete tutte le gemme; evitate le mattonelle di teletrasporto (la parte E del corridoio è la più sicura tranne l'ultima mattonella).
SEPARATOR: Utilizzate un piccolo oggetto (come un Emerald) per spingere ai lati (E e O) tutte le bombe - potrete così andare in giro molto più tranquillamente; inserite la chiave nella serratura ==> S; tirate la leva e così aprirete la porta a Est nella Great Chamber, dove dovete ritornare!
OUBLIETTE: Esaminate lo Skull ==> Token, Tiger's Eye.
HIGH PASSAGE: Tirate la leva centrale per creare una serratura nel Sea Watch; andate presso l'angolo più lontano della stanza per spostare i mostri, ma tornate sui vostri passi rapidamente; continuate a saltare dalla scala sulla sporgenza superiore e sull'apertura per ricevere delle gemme; alla fine riceverete anche una chiave per il Sea Watch.
AXEL'S LEAP: La tattica migliore è camminare fino agli oggetti, spingerli via e rimanere nel mezzo; poi saltare quando i mostri si avvicinano, perdendo così poca energia; prendete gli oggetti e uscite rapidamente. Una pila di ossa può essere usata per salire sugli oggetti e ridurre i danni quando saltate; Orb, e qualche gold, che non fa mai male...
SEA WATCH: Spider Poison, gold; se avevate tirato le leve di destra nel High Passage troverete una serratura; se avevate preso la chiave dal High Passage potete utilizzarla per andare ad Ovest.
AXEL'S FALL: Salite sullo spigolo della prima tavola del pavimento e inserite gli Emeralds nel teschio; saltate l'apertura.
BOKSON'S HALL: (Difficile!!) NON tirate la leva inferiore finché non avrete usato la Spider's Key, perché la distrugge! Tirate la leva superiore; saltate giù nel vano dell'ascensore e lasciate cadere la Spider's Potion per terra ==> il serpente morirà e lascerà la Spider's Key; scendete ancora e prendete la chiave - risaltate sull'ascensore rapidamente e tornate su; utilizzate la Spider's Key nella serratura per aprire la porta a O. Prendete il Lead e l'oro dalla cassa; scendete e tirate la leva inferiore per aprire le sbarre. L'altra leva inferiore serve per attivare l'ascensore durante il vostro percorso di ritorno.
VOID: Troverete una Water Potion e dell'oro galleggiare nell'aria - ignorateli - cadranno automaticamente al vostro ritorno più tardi; controllate che ci siano tre uscite - N, W(N), W(S).
NORTH OF VOID: Magic Shield Potion, gold; salite sulla cassaforte per premere il pulsante ==> Ruby.
LORD'S VIEW: Risolvete gli "Indovinelli Numerici per Principianti" ==> 741 ==> Sud.
SIDE ROOM: La leva attiva i pulsanti nel Lord's Watch (ma non fino a che non ci sarete stati); la chiave per la cassa (che contiene solo dell'oro) si trova nel Lord's Watch; comunque quando avrete preso la chiave la cassa sarà caduta in un'apertura - non vi preoccupate, ritroverete la cassa nella Great Cellar.
LORD'S WATCH: Ora che lo avete visitato potete tornare alla Side Room per tirare la leva che attiva i pulsanti; premeteli ==> Chest Key (per la cassa della Side Room), Bridge Key, Casket - dovete prenderlo; la ciotola vi servirà dopo.
GREAT BRIDGE: Inserite i rubini nel teschio, la Bridge Key nella serratura e il Token nella fessura ==> O.
WEST WARD: Bevete la Strength Potion per spostare la tavola fin sotto la leva. Saltateci sopra e tirate la leva ==> N; Gem e Amethyst.
MAGNUS'S WARD: Lo scrigno che avete preso nel Lord's Watch ora si può aprire; tornate al Lord's Watch.
LORD'S WATCH (Seconda visita): Aprite lo scrigno ==> Lead; Versate l'acido e due Lead nella ciotola ==> due monete d'oro.
MAGNUS'S WARD: Inserite le Amethyst ==> N; inserite le monete ==> si aprirà la porta nel High Parapet.
HIGH PARAPET: Tirate la leva ==> ascensore; saliteci sopra e leggete il libro; saltate sulla seconda sporgenza; Stamina Potion (5x200 !!).
INNER WATCH: 2 Jade, Blood, Gem, Green Casket, Red Casket, Key; la chiave è per la serratura a E, ma non vi dovrebbe servire; NON cercate di prendere il Green Casket a E.
CALIBAN'S VIEW: Blood Key - serve ad aprire la porta a O nella Main Cellar - beh, dovete tornare indietro fino laggiù! MA PRIMA - dovete tornate all'Inner Watch e tirare la leva, che rimuove il blocco sulla porta a E - teletrasportatevi là e utilizzatela. Durante il percorso verso la Main Cellar raccogliete: Red e Green Casket dall'Inner Watch, tutti gli oggetti nel Void e l'oro (se lo volete) dalla cassa nella Great Cellar.
CALLIBAN'S CELLAR: Jet; premete il pulsante ==> Banish Spell; salite sul teschio; tirate Blood al Pentagramma ==> vi teletrasporterà nel Caliban's View - l'unico scopo di tutto ciò è prendere il Green Casket attraverso la porta a Est dell'Inner Watch!
Se avevate tirato la leva nell'Inner Watch potete ora andare a E.
INNER WARD: Petrify Spell; la Cellar si è spostata fin qui!
OPEN BRIDGE: Tirate la leva ==> N. Potete ora tornare al North Bridge (la seconda stanza di questo livello) e scoprire nuove scale che conducono alla New Cellar!
NEW CELLAR (dal North Bridge): Dispel Trap Spell, Jet, Gem.
AXEL'S STAND: Orb, premete il pulsante ==> Gem; inserite gli Opal ==> Est (Cosa? Non avete gli Opal? Rompete gli Orb con lo "schiaccianoci" nella stanza vicina!).
LAST WATCH: Qui è molto consigliabile salvare la posizione! Usate la Immortal Potion per attraversare la stanza, ma dopo non portatela con voi - lasciatela qui, in modo da poterla riutilizzare di nuovo.
LAST BRIDGE: Inserite i Jet; inserite i Tiger's Eye; inserite le Torquoise. Non avete neanche le Torquoises? Infatti dovete crearle voi! Ne otterrete una usando il Pietrify Spell sulla Water Potion dal Void; l'altra usando il Dispel Magic Spell su una delle Power Gem nella Ward Room (per questo motivo era meglio salvare la posizione prima del Last Watch!).
GUARD POST: Potreste usare la Immortal Potion per fermare il teschio che vi toglie energia - ma è meglio conservarla per altri scopi. Dovete lasciare che il teschio vi tolga almeno 10 punti di Stamina, poi inserite le Bloodstones ==> E. La Stamina Potion da 5x200 è veramente utile a questo punto. Le Bloodstone sono le Jade dell'Inner Watch - se posizionate una Jade nel Green Casket troverete una Bloodstone nel Red Casket! (Ora si capisce come mai c'erano dei problemi per far passare il Green Casket attraverso la porta dell'Inner Watch - infatti non lasciava passare le Bloodstone).
INNER CHAMBER: LASCIATE OGNI OGGETTO.
DIANOS'S LAIR: Andate verso la porta centrale - non siete ancora abbastanza potenti per sfidare Dianos; cadrete così nella Great Cellar con delle gemme in più; prendetele tutte; ritornate alla Inner Chamber prendendo la Immortal Potion durante il cammino.
INNER CHAMBER (Seconda visita): mettete Immortal Potion, Banish Spell, Kamul's Orb nella cassaforte - verranno teletrasportati nel Dianos's Lair.
DIANOS'S LAIR (Seconda visita): Prendete tutti gli oggetti dalla cassaforte e aspettate che Dianos appaia. Per sconfiggerlo dovete CAST-are sia il Mindblast che il Banish Spell. Il Mindblast deve essere potenziato con le gemme - non occorre che le abbiate trovate tutte. Per usare il Banish Spell dovete arrivare a contatto con Dianos, il quale però vi abbassa di molto l'energia (utilizzate la Immortal Potion, se ne avete ancora una). Se il vostro Orb ha la potenza di 240 (il più alto che abbiamo raggiunto) allora usate il Mindblast, toccate Dianos e lanciate un solo Banish Spell. Se il vostro Orb è solo a 185 (il massimo che abbiamo raggiunto senza entrare nella porta centrale, durante la prima visita al Lair) allora è troppo debole - vi occorrono più gemme. Se l'Orb è a 195 allora usate il Mindblast, toccate Dianos e lanciate dieci Banish per sconfiggerlo, anche se probabilmente vi servirà la Immortal Potion per rimanere in contatto così a lungo!
Una volta che ha lasciato questa valle di lacrime e chip, prendete la sua testa e uscite attraverso la porta centrale.
The End

http://speccy.altervista.org/

M.U.L.E.

Massimo Galluzzi di Tortona è il primo lettore che ha risposto al nostro appello per l' Albo d'Oro. E voi quando risponderete?

Correva l'anno 1984 e la gente iniziava a cercare giochi di strategia dopo aver fatto indigestione con i vari *Pong* e *Defender*....

M.U.L.E. è il gioco che mi ha definitivamente convertito ai computer dopo dieci anni di board e wargames.

Uscito dalla tastiera di Dan Bunten e del suo team, la Ozark Softscape, è uno dei migliori giochi di tutti i tempi anche a giudizio di Computer Gaming World, che continua ad averlo nella propria Top Ten.

Bunten lo editò nell '84 per Apple e successivamente per il C64 e l'Atari 800. Lui e il suo team si erano già messi in luce con *Computer Quaterback*, *Cartels and Cuthroats* e *Citron Masters* (un bravo a chi se li ricorda!), tutti per la SSI.

Un altro loro titolo è *The Seven Cities of Gold* mentre ora ha completato per la Microprose l'atteso (beh, almeno per gli amanti dei giochi strategici) *Command HQ*.

Ma torniamo a *M.U.L.E.*. In un lontano futuro l'umanità è sbarcata sul pianeta Irata (provate a leggerlo al contrario ndr) e ha costituito un avamposto che dovrà sopravvivere fino al ritorno dell'astronave di rifornimento. In questo abitato quattro coloni (il computer ne può gestire da uno a quattro, volendo) si daranno da fare per scoprire terreni ricchi di materie prime e produrre prodotti che potranno essere lucrosamente (o rovinosamente) venduti al magazzino generale per il benessere della piccola colonia.

Per far questo si equipaggeranno con un veicolo chiamato *M.U.L.E.* che sta (tradotto) per Veicolo Multiuso e Multiattrezzatura e che, dalla forma, ricorda un mulo meccanico.

Il gioco consta di varie fasi, tutte comandate dal joystick e/o dalla tastiera, a seconda del numero di concorrenti.

PRIMA FASE

Compare una mappa del terreno disponibile con un quadratino che vi passa sopra velocemente: la velocità nello schiacciare il joystick quando il quadratino passa sul lotto che vi fa gola fa sì che possiate sbaragliare la concorrenza e aggiudicarvi il lotto. Schiacciate il pulsante un attimo prima o dopo e vi ritrovate con un altro lotto, magari deplorevole. Lo stesso se un concorrente ha deciso di competere con voi per quel lotto e ha avuto il dito più veloce.

M.U.L.E. **era un'ottima simulazione con tante sorprese. In questo caso una pioggia acida può diminuire la produzione di energia**

SECONDA FASE

Acquisto, equipaggiamento di un M.U.L.E. e corsa a rotta di collo verso un proprio lotto per scaricarvi il M.U.L.E. opportunatamente equipaggiato prima che scada lo scarso limite di tempo concesso. Se ci si riesce, alla fine del turno quel o quei terreni diventeranno del colore del giocatore e cominceranno a produrre cibo o energia o smithore o cristyte (sono minerali rari e ricercati che si trovano solo su Irata) in quantità più o meno cospicua a seconda del tipo di terreno. Se non ci si riesce... ciccia! il turno è pressoché perso.

TERZA FASE

I giocatori si ritrovano con la produzione dei terreni e si avviano al magazzino generale per rivendere il surplus e acquistare prodotti di cui abbisognano: può capitare, per esempio, di aver prodotto numerose unità di energia a scapito del cibo, per cui bisogna comprarne per evitare penalità o inconvenienti nel turno successivo. Nel nostro caso è difficile che un morto di fame riesca a imbastire un duro lavoro di produzione di unità energia.

Questa è la fase più divertente di tutto il gioco. Il magazzino indice un'asta di acquisto/vendita di ogni genere contemplato nel gioco. Il magazzino fissa un prezzo base a seconda della disponibilità e i giocatori si dichiarano compratori o venditori di quel genere. Partita l'asta (anche in questa c'è un tempo limite) i giocatori che appartengono al gruppo dei venditori manovrano una barra che si avvicina alla barra manovrata dai compratori. Tanto più le barre vanno verso l'alto o verso il basso prima di toccarsi tanto più i prezzi di acquisto e vendita saliranno o si abbasseranno. Semplice, geniale e divertente.

È naturalmente possibile (e consigliabile) che se un giocatore ha, per esempio, il monopolio della produzione di cristyte, si guardi bene dal far sì che la sua barra tocchi quella degli aspiranti acquirenti. Per la legge della domanda e della offerta nel turno successivo il prezzo della crystite salirà alle stelle.

Finita questa fase il turno ricomincia fino al dodicesimo, quando la nave tornerà su Irata, si faranno i conteggi generali e sarà proclamato il vincitore.

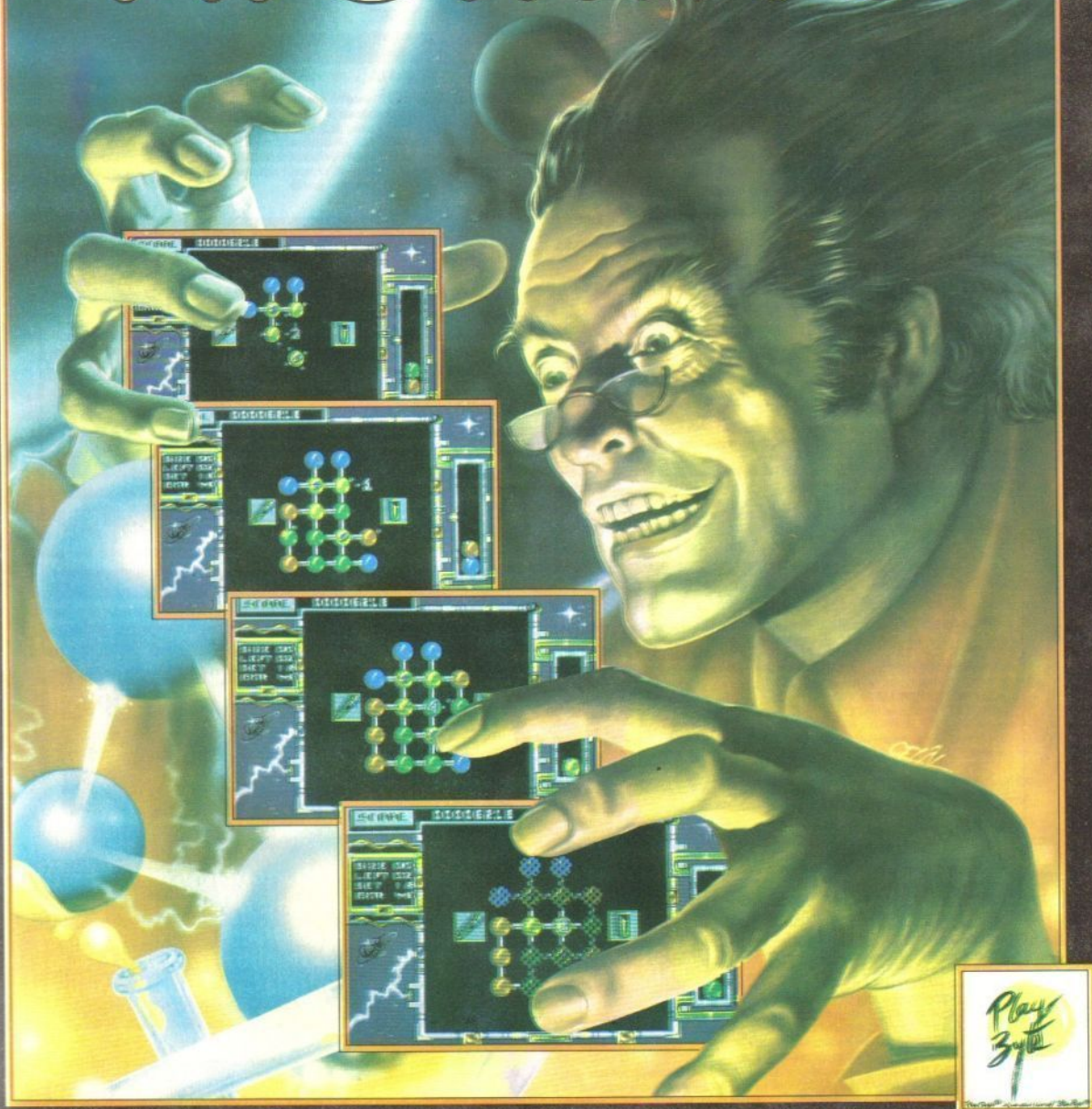
Detto così non si rende giustizia alla bellezza del gioco: è difficile descrivere la corsa a rompicollo verso i lotti di terreno giudicati più proficui (già, perché potete anche scegliere una vera bufala) (o S.O.L.A. ndr) per le vostre produzioni, la rabbia per non esser riusciti a far partire la produzione nel tempo limite con conseguente perdita del costoso M.U.L.E., il meccanismo perverso dell'asta che può far accumulare grandi fortune o colossali perdite a seconda dell'uso giudizioso del proprio surplus o a seconda di una pianificazione di produzione accurata o demenziale.

Poche le pecche del gioco: manca un meccanismo di salvataggio, anche se dodici turni durano circa due ore scarse e soprattutto l'intelligenza artificiale del concorrente gestito dal computer, che è da neurodeliri, anche se il gioco è consigliabile giocarlo in più... umani possibile appunto perché è, tout court, divertentissimo giocato in tanti. A riguardo lo stesso Bunten ammise che, quanto ad avvedutezza di gioco, il computer "... is lost in electric dreams". Un poeta.

Rimane solo da dire che M.U.L.E. è rimasto nel cuore di molti giocatori americani tanto che all'EA ammettono che continuano a giungere tuttora richieste di riedizione di M.U.L.E. con una veste grafica e a una gestione dell'intelligenza artificiale a livello dei nuovi computer.

Dan Bunten, interrogato a riguardo, sorride enigmaticamente.

ATOMINO

Play Byte

PSYGNOSIS DIVENTA PICCOLO IN MODO GRANDE

Combatti contro il tempo per costruire molecole di forme e dimensioni diverse da quelle degli atomi forniti in natura. E non sorprenderti se l'unico atomo di cui non hai bisogno ti verrà offerto molto facilmente..... A questo punto prega di riuscire a guadagnare un Atomo Jolly.
Se per ora non hai ancora l'aspetto dello scienziato pazzo, lo sembrerai sicuramente quando avrai finito **ATOMINO !**

Vai con l'atomo !

Screen Shots della versione Amiga

Leader Distribuzione Srl - Via Mazzini, 15 21020 Casciago (Va)
tel. 0332/212255

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

LEZIONI di LASER

Quando saranno lanciati i giochi su CD? Quanto costeranno? È in grado di gestirli il vostro micro? Dovreste precipitarvi a comprare un drive CD-ROM? Il nostro resoconto sull'attuale stato-di-gioco-CD getta una luce doverosa sulle possibilità del gioco al laser...

Tutti sono d'accordo sul fatto che il CD-ROM si appresta a dominare il mercato ludico nel giro di un paio d'anni. Ma questa è l'unica cosa su cui tutti concordano. Per capire come e perché il CD-ROM sia probabilmente destinato a incidere sul nostro modo di giocare, bisogna conoscere non solo le questioni tecniche che entrano in gioco ma anche come queste questioni vengono attualmente trattate dai creatori di hardware e software. Abbiamo riassunto la situazione CD per ogni macchina e risposto alle domande più gettonate sulla tecnologia CD-ROM.

Leggete e diventerete degli esperti - la maggior parte dei quali saprà del CD-ROM meno cose di voi prima di iniziare a leggere.

AMIGA

I possessori di Amiga, come molti sapranno, potrebbero trovarsi a rivestire il ruolo di pionieri nella rivoluzione CD grazie allo sviluppo del CDTV Commodore, di cui si è dettagliatamente riferito su K 19. Il CDTV è praticamente un Amiga con un CD-ROM collegato, insieme ad altri componenti che consentono la gestione del CD-Audio e del CD-ROM.

Il CDTV, nonostante precedenti notizie, non interlaccia dati (vedi sezione a domanda e risposta) e non consente nessuna decompressione di dati come il CD-ROM XA e il DVI. Questo significa che non potrete avere il vostro bel film interattivo, ragazzi, ma avrete un sonoro nettamente potenziato e, a giudicare dalle apparenze, un'unità molto più potente di quella che il CDI attualmente promette di essere (anche se la Philips sostiene che il CDI incorporerà il full-screen e il full-motion video quando verrà immesso sul mercato).

Sarebbe un grave errore sottovalutare l'impatto di un sonoro di qualità-CD (specialmente se si parla di voci umane) e la potenziata capienza-dati. In particolare, aspettatevi di vedere sul CDTV dell'impressionante software stile *Cosmic Osmo*, per non parlare di imponenti pacchetti educativi e avventure fantastiche. I frequentatori delle sale giochi avranno anche gli effetti sonori e il numero di livelli che hanno sempre sognato.

Gli attuali possessori di Amiga possono avanzare di grado comprando il Drive CD offerto dalla Commodore, ma siano pronti a sborsare circa 350 sterline (700000 lire), anche se il prezzo ufficiale non è stato ancora stabilito (e nemmeno la data di lancio).

ATARI ST

L'Atari è stata una delle prime compagnie a flirtare con il CD-ROM, promettendo ai possessori di ST un'unità superiore CD-ROM che non è mai stata materializzata. Sarebbe davvero sorprendente se l'Atari non la costruisse nel prossimo futuro e, vista la riduzione di prezzo dell'STE, un sistema CD Atari potrebbe essere un buon affare, a patto che la società prepari un telaio tipo-CDTV per l'intero sistema.

Potreste, in teoria, collegare a un ST un qualsiasi drive CD-ROM standard, ma i risultati di una simile operazione sarebbero insignificanti (almeno secondo le nostre conoscienze) perché non esiste software CD-ROM per l'ST.

Possessori di ST, per il momento l'unico gioco in cui potrete cimentarvi è quello dell'attesa...

PC E COMPATIBILI

Di tutti gli utenti di computer casalinghi, i possessori di PC sono i più lanciati verso l'era CD. C'è software CD-ROM per PC in abbondanza, anche se il numero di configurazioni hardware potrebbe creare problemi di compatibilità in alcuni casi.

Negli States, sia la Tandy sia la Headstart producono PC CD-ROM e, cosa più significativa, ci sono segnali che inducono a credere che l'IBM stessa stia per produrre un sistema CD-ROM a basso costo - forse usando come cuore del sistema l'FM Towns della Fujitsu (si veda il capitoletto sul Towns stesso).

La Sierra, che è stata la prima a realizzare giochi in grafica EGA, sta corteggiando prepotentemente il CD-ROM, e altri produttori di giochi stanno cominciando a fare altrettanto. I titoli su CD della Sierra rappresentano un significativo miglioramento rispetto alle loro controparti su floppy disk e la compagnia sta pensando di lanciare il proprio sistema superiore CD-ROM a un prezzo di 400 sterline (cioè 800000 lire), con incluso parecchio software gratis.

Secondo la Sierra che ha recentemente aperto una filiale nel Regno Unito, questo sistema verrà lanciato sul mercato inglese non appena sarà disponibile negli States, cioè entro quest'anno. Questa potrebbe essere una grande occasione anche per gli utenti italiani.

I possessori di PC con molti soldi da spendere potranno presto beneficiare della tecnologia DVI (vedi sezione a domanda e risposta), dato che questa è stata sviluppata dalla Intel apposta per PC e compatibili.

FUJITSU FM TOWNS

Questa costosa macchina giapponese non meriterebbe menzione se non fosse per il recente annuncio di una joint-venture tra la Intel e la Fujitsu che ha suscitato in tutti gli ambienti l'ipotesi che il Towns potrebbe costituire il cuore di un nuovo sistema-CD casalingo IBM.

E la cosa non sembra poi così pazzesca se si pensa all'accettabile grado di compatibilità PC del Towns. Nonostante il ristretto bacino di utenza che ha in Giappone (circa 80000 macchine), il Towns ha una grossa reputazione per via dei suoi potenti modi grafici. Ha inoltre fatto gola a un gran numero di società occidentali, che hanno prodotto versioni CD di giochi che vanno da *Dungeon Master* ad *After Burner*, perché la macchina consente lo sviluppo di giochi CD-ROM con poche spese.

Ironicamente, il punto debole del Towns è probabilmente proprio il CD. Le prime versioni avevano la sconcertante frequenza di trasferimento di 35K al secondo, che, insieme a un sistema operativo piuttosto debole, poteva dar luogo a caricamenti secolari.

I modelli più recenti sono un un po' più brillanti, ma il Towns rimane una macchina imperfetta, nonostante il suo look attraente e gli eccellenti modi grafici.

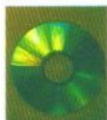
MACCHINE A 8-BIT

Al momento non ci sono progetti di sviluppo di software CD per nessuna delle macchine a 8-bit. Guardandola da un altro punto di vista, se state ancora tenendo duro con i vostri C-64, Spectrum o Amstrad , l'avvento di un buon sistema CD potrebbe essere il più importante evento nell'evoluzione videoludica dai tempi dell'uscita dell'Amiga, e fornirvi così l'incentivo che aspettavate per passare a un sistema superiore. Non ne sarete delusi.

E LE CONSOLE?

Anche se non c'è assolutamente confronto tra un CD e una cartuccia dal punto di vista del recupero dei dati, non c'è ugualmente confronto in termini di costi di produzione - il CD ha nettamente il sopravvento. Non sorprende quindi che i produttori di console siano entusiasti della tecnologia CD.

Non c'è nessun sistema CD per il NES (o per qualsiasi altra console a 8-bit, con l'eccezione del PC Engine, ché è a 8/16 bit). Comunque, in questo ambito si ripongono grandi speranze nel Super Famicom.

Questo perché la Sony e la Nintendo hanno già annunciato lo sviluppo congiunto di una unità CD per il Super Famicom, con lancio previsto entro quest'anno in Giappone a un prezzo inferiore alle 800000 lire. Sostenuta dai due giganti del mercato dei videogiochi e del CD rispettivamente, questa unità potrebbe avere incredibili caratteristiche.

Sfortunatamente c'è già un grossissimo verme nella apparentemente splendida mela. Si dice che l'unità Sony/Nintendo sia incompatibile con i CD-audio.

Se questo si dimostrerà vero allora le due società assesteranno un terribile colpo al consumatore semplicemente per la loro ingordigia, producendo un sistema CD brevettato, poi manterranno il controllo sulle pubblicazioni, lo sviluppo e i profitti. E ancora una volta il consumatore finirà per perdere. Evviva! (ironico).

Il PC Engine ha già un'unità CD-ROM dedicata e una buona quantità di software su CD. Sin'ora, la maggior parte di questo software ha semplicemente utilizzato il CD come mezzo alternativo per essere immagazzinato aggirando il problema dei costi delle cartucce; ma recentemente alcuni titoli hanno dato risultati eccellenti visto che società abitualmente al di fuori del mercato console hanno iniziato a sviluppare giochi per il PC Engine allo scopo di farsi un po' di esperienza col CD-ROM. Il migliore esempio è una recente avventura della Icom, che ha come protagonista Sherlock Holmes e che propone finestre con un'animazione veramente esplosiva.

Nonostante le frequenti voci sull'imminente uscita di un drive CD-ROM per il Megadrive Sega, non si è visto nulla di simile. Non abbiamo potuto contattare i distributori del Regno Unito per aggiornamenti sulla situazione, gli importatori italiani non ne sanno nulla, per cui i possessori di Megadrive, come quelli di ST, dovranno aspettare. Comunque, che un giorno una simile unità sarà realizzata sembra quasi sicuro al 100%.

Il CDTV Commodore, presentato in esclusiva da K lo scorso anno, sembra destinato a essere il primo hardware multimediale dedicato, nel momento in cui sarà lanciato in Inghilterra la prossima estate. La macchina si conforma allo standard ISO9660 e consente il pieno utilizzo dei CD audio. Anche se non può interlacciare dati grafici e sonori, il chip sonoro dell'Amiga costituisce per la macchina un grosso potenziale per le prestazioni audio. (Foto interna) Un sistema CD-ROM PC in funzione nell'ufficio della Sierra inglese, dove la società ci ha annunciato l'intenzione di offrire ai suoi clienti un hardware CD-ROM "per meno di 800 sterline". La Sierra ha già fatto vedere l'impressionante gioco di esplorazione *Mother Goose*, che propone un superlativo schema di gioco tipo *Cosmic Osmo* con un sacco di colori, ottima grafica , e sonoro di qualità CD.

CD D&R

Con tutte le voci che circolano sulla tecnologia CD, è difficile rendersi conto di quel che sta effettivamente succedendo. Eccovi allora le più frequenti domande sulle unità-CD, che stanno per cambiare la faccia al nostro modo di giocare...

● *Cos'è un CD-ROM?*

Semplice. È un disco di 12 cm che all'apparenza replica perfettamente un CD-audio, solo che per essere protetto è di solito incassato in una cartuccia di plastica. Per usare il disco, si infila l'intero pezzo nel riproduttore. Con un CD musicale, un paio di disturbi provocati da segni sul disco difficilmente si riescono a percepire - ma con i dati anche un singolo errore potrebbe essere fatale, di qui la necessità di una protezione aggiuntiva.

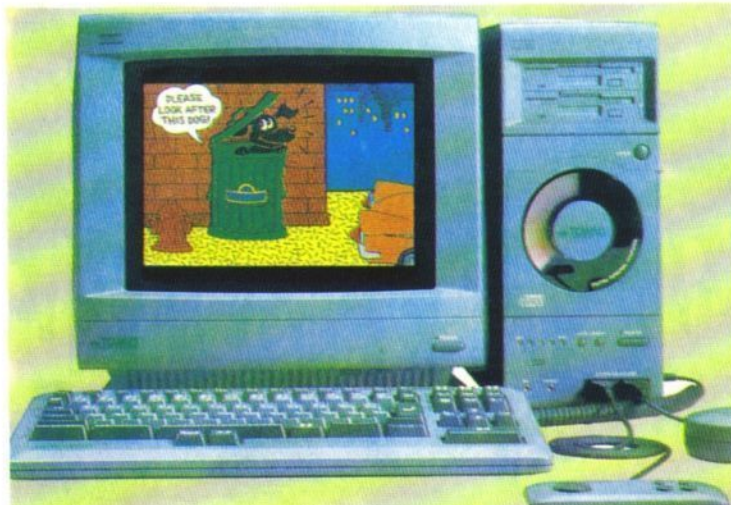
L'immagazzinamento dei dati su un CD-ROM è regolato da standard fissati dalla Microsoft. Il sistema oggi comincia a dimostrare i suoi anni ed è stato originariamente concepito per ampliare le possibilità di un CD-audio. Per questa ragione, il CD-ROM è alquanto inefficace quando si tratta di gestire dei dati. Un drive CD-ROM standard ha una frequenza di trasferimento dati (cioè la velocità a cui può inviare i byte via cavo) di circa 150K al secondo, considerevolmente più lento della maggior parte degli hard disk, il più veloce dei quali può raggiungere la velocità di 1 Mbyte al secondo.

Ugualmente seccante è il modo in cui il CD-ROM acquisisce i dati dal disco. Il sistema usa la Velocità Lineare Costante, ciò significa che la superficie del disco che incontra il laser deve viaggiare sempre alla stessa velocità. Sfortunatamente, come sanno anche i muli, i solchi più vicini al centro del disco hanno circonferenza inferiore rispetto a quelli prossimi al bordo. La goffa soluzione è modificare costantemente il ritmo rotatorio del disco.

Come risultato, il CD-ROM non è solo lento nel trasferire dati, è lento anche nel localizzarli (il cosiddetto "tempo di accesso"). Qualche video giocatore ricorderà che i primi videogiochi al laser come *Dragon's Lair* soffrivano di improvvisi black-out tra le scene animate: era perché il sistema cercava disperatamente di localizzare il prossimo blocco di dati.

In effetti, il CD-ROM è praticamente inutile nelle applicazioni ludiche - tranne per il fatto che può tenere 550 Mbyte di dati, che è difficile da piratare, che offre un sonoro con qualità-CD in alcuni casi e che, valutandolo in lire-per-K, è un mezzo di immagazzinamento estremamente conveniente. Mancando oggi uno standard per dischi ottici a contrastarlo, queste caratteristiche fanno del CD-ROM un vincitore quasi sicuro delle guerre dell'immagazzinazione-dati.

● *Se il CD-ROM è uno standard, vuol dire che un CD-ROM per l'Amiga funzionerà anche su un ST con un'unità CD-ROM collegata?*

Forse, dipende da quel che c'è sul disco. C'è uno standard chiamato ISO9660 che determina la struttura fisica dei file del CD-ROM. Questo significa che un CD-ROM che risponde all'ISO9660 può essere letto da qualsiasi drive ISO9660. Si può supporre, però, che sviluppatori intelligenti possano sfruttare la massiccia capacità di un CD-ROM per immagazzinare su un solo disco codici e immagini utilizzabili da più di un computer. Attenzione, non significa affatto che il vostro computer può leggere i dati di un CD-ROM - deve sapere come utilizzare i dati che legge se vuole far partire il programma.

Il design compatto dell'FM Towns Fujitsu non è la trovata di qualche designer: la macchina è stata costruita pensando ai salotti giapponesi, e se mai vi capiterà di vederne uno capirete la necessità di costruire una macchina compatta. Anche se il Towns ha venduto pochino, ha una buona reputazione presso i giocatori del Sol Levante.

● *Quanto costeranno i giochi su CD-ROM?*

Non c'è ragione per cui i giochi su CD-ROM dovrebbero costare più dei giochi su floppy. Infatti là dove le versioni su floppy richiedono numerosi dischi, un singolo CD farebbe spendere di meno al produttore (e quindi al consumatore). L'ipotesi più probabile, comunque, è che gli sviluppatori sfrutteranno la capacità del CD per includere caratteristiche di gioco addizionali, la cui programmazione e progettazione costerà meno soldi e di conseguenza non farà lievitare di molto il prezzo finale del prodotto.

● *Posso far suonare il mio CD audio nel mio drive CD-ROM?*

Quasi tutti i sistemi CD-ROM prevedono la possibilità di far suonare i CD musicali. E si passa dalla semplice presa per cuffie fino a, come sul CDTV per esempio, una complessa interfaccia di gestione del suono del CD incorporata in ROM che vi consente di usare il vostro computer come un sofisticato riproduttore CD audio.

● *Cos'è il CD-I?*

CD-I sta per Compact Disc Interattivo ed è uno standard sviluppato congiuntamente da Philips e Sony. Annunciato originariamente per il 1985, ha subito notevoli ritardi. Il sistema utilizza un CD per immagazzinare i dati, oltre a computer grafica aggiuntiva più hardware sonoro: il tutto va a costituire una singola unità dedicata alla manipolazione interattiva dei dati del CD. Sfortunatamente l'hardware grafico e sonoro non è esattamente lo stato dell'arte e le date di lancio del sistema sono ancora tutte da decidere.

● *Cos'è il DVI?*

Il DVI è un dispositivo hardware sviluppato dai progettisti di chip della Intel ed è fatto per lavorare in congiunzione con un sistema CD-ROM. Il suo scopo è quello di superare le limitazioni del CD-ROM, con particolare riguardo per la frequenza di trasferimento dati (vedi sopra). Il principio su cui si basa il DVI è la compressione dei dati - il sistema decomprime i dati tratti dal CD in tempo reale e, incrementando la quantità di informazioni ottenute da disco, consente al computer di effettuare una gestione più intensiva dei dati. La più ovvia applicazione di questa tecnologia è il full-motion e il full-screen video - film sui vostri micro, in altre parole. Usando un DVI, un CD-ROM può memorizzare circa 70 minuti di dati video in full-motion.

● *Se il CD-ROM è semplicemente un disco per memorizzare dati, perché allora tutto questo clamore?*

Le ragioni del clamore sono due. La prima è che avere grandi quantità di dati a disposizione consente al computer applicazioni che se prima erano ritenute impossibili ora sono teoricamente raggiungibili. La più notevole sono i "film interattivi", cioè il full-motion con video full-screen sul vostro computer; la più concreta è la qualità CD audio del sonoro per i nostri giochi. Per ottenere il massimo da un'unità CD-ROM ci vorrebbe un sacco di tecnologia innovativa (per velocizzare la frequenza di accesso, per esempio, come nel DVI o nel CD-ROM XA - si veda l'apposito paragrafo).

I grandi dubbi comunque non riguardano il CD-ROM in se ma l'uso che se ne farà. Il sistema del CDTV è la vera risposta al problema? Apparirà mai il CD-I? Avrà mai il DVI un prezzo abbastanza conveniente da essere implementato sugli home computer? Domande come queste sono importanti perché nessuno davvero dubita sui vantaggi offerti dalla tecnologia CD.

C'e anche il problema dello sviluppo effettivo di software per il CD-ROM. Anche se è un disco come qualsiasi altro, utilizzarlo comporta una serie di problemi particolari. Non solo c'è lo spazio ampliato che può indurre lo sviluppatore a concepire giochi costosi, ma il modo in cui lo spazio viene usato può essere fondamentale per il successo di un'applicazione. La "Geografia di disco", come la chiamano, è importante viste le tremende prestazioni del CD-ROM in tema di

accesso ai dati (si veda il capitolo Cos'è un CD-ROM?). Supponiamo che stiate aprendo un forziere in un dungeon e che il programma abbia bisogno di localizzare i dati dello sprite dell'abominevole mostro che spunta fuori dal forziere. Sarà un pochino deludente scoprire che l'intero gioco si ferma ad aspettare che il laser si faccia la sua passeggiatina di traccia in traccia in cerca dei dati che gli servono - la soluzione è fare in modo che tutti i dati omologhi siano immagazzinati in una locazione subito accessibile. Per garantire un'accesso spedito potrebbe esserci bisogno di una duplicazione dei dati da una traccia all'altra.

Scrivere giochi che sappiano sfruttare appieno il potenziale del CD-ROM e, allo stesso tempo, sappiano aggirare le sue limitazioni è una bella sfida. La posta in palio domani potrebbe essere alta, ma oggi le incertezze sono enormi.

● *Se il CD-ROM può memorizzare la musica di un CD audio, posso ascoltarla e giocare allo stesso tempo utilizzando lo stesso disco?*

Dipende dal sistema che si ha. Ancora una volta, il problema è il trasferimento dei dati. Il CD-ROM non può caricarsi di dati abbastanza velocemente per inviare poi i dati necessari alla vostra applicazione mentre allo stesso tempo suona la musica del vostro CD audio.

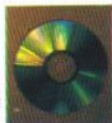
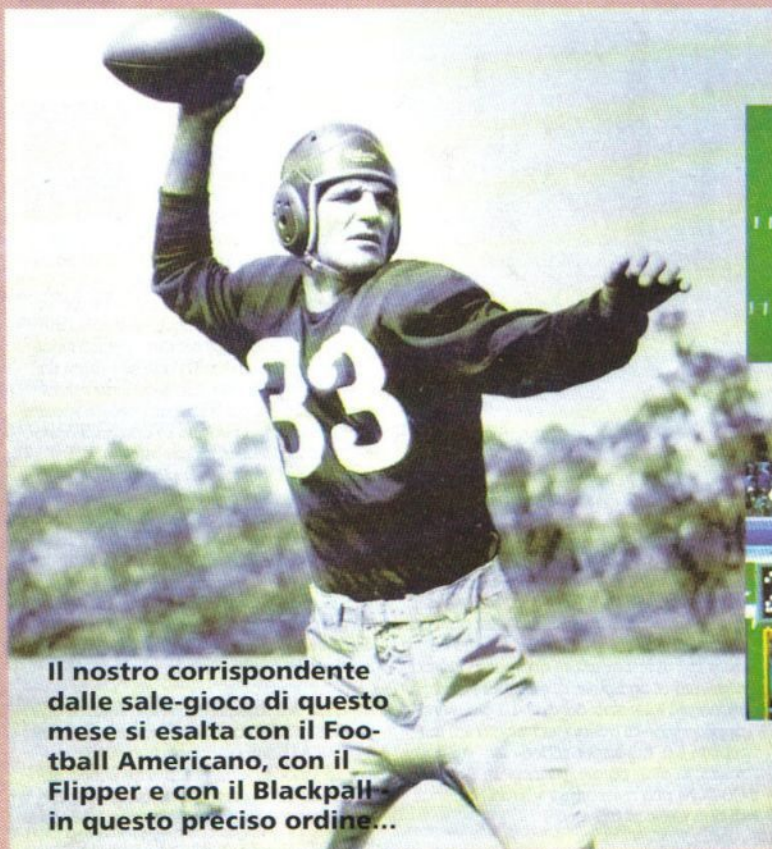
La soluzione si chiama "interlacciamento dei dati" ed è la funzione principale del CD-ROM XA, uno standard CD-ROM potenziato sviluppato dalla Sony ma attualmente non molto sfruttato. Succede questo: il laser cattura 16 bit alla volta e li invia al computer. Normalmente, queste informazioni riguarderebbero o il sonoro, o la grafica o la verifica dei dati, ma qui si possono mescolare le forme di dati che questi 16 bit tengono codificate con le informazioni sia audio che video.

Il sistema del CD-ROM XA comprende un Processore di Segnale Digitale che si porta via il primo bit (o altri oltre al primo, a seconda della qualità audio che si richiede) ogni sedici bit ricevuti dal CD-ROM e applica algoritmi di decompressione ai dati ricevuti come risultato. L'accesso ai dati grafici e sonori può essere quindi simultaneo.

Sfortunatamente il CDTV non prevede l'interlacciamento e neppure la maggior parte dei sistemi CD-ROM attualmente sul mercato. Dovrebbe, comunque, diventare una funzione standard della maggior parte dei sistemi entro un anno o due.

● *Quale sistema CD-ROM dovrei comprare?*

Attualmente è impossibile rispondere a questa domanda. Cercate le caratteristiche della vostra macchina ideale tra le righe di questo articolo. Il CD-ROM è il futuro, ma per adesso mi sa che resterà futuro ancora per qualche mese.

http://speccy.altervista.org/

Il nostro corrispondente dalle sale-gioco di questo mese si esalta con il Football Americano, con il Flipper e con il Blackpall - in questo preciso ordine...

High Impact. In panchina, il vostro coach si agita e sbraita come un ossesso.

Realizzate un touchdown e vi saranno proposte immagini delle vostre fedeli e avvenenti cheerleaders che si dannano l'anima per sostenervi.

PLAY BALL

★★★★★★★★

High Impact in azione - giocatori animati superbamente si strapazzano e schiantano l'uno contro l'altro. Probabilmente questo è il miglior gioco di Football Americano nelle sale giochi.

In questo schermo potete scegliere una nuova tattica di gioco.

E così siete stati tra gli eletti che hanno fatto le ore piccole per vedere il Super Bowl di gennaio - beh, non siamo stati forse tutti ricompensati con una partita incerta fino all'ultimo che ci ha fatto entusiasmare, trattenere il respiro e lanciare la nostra lattina di birra per aria?

OK, Buffalo ha perso, e il nostro direttore, l'Albini, ha mal sopportato la sconfitta, l'umiliazione e il conseguente trasferimento di fondi che gli è costato, ma ora che può andare in sala giochi e replicare il tutto, potete star sicuri che non sbaglierà il field goal da 48 yard.

Devo dire che di buoni giochi di Football Americano se ne sono visti pochi ultimamente. Qualche anno fa c'era *10 Yard Fight* e chi voleva giocare in coppia nell'88 si lanciava su *Tecmo Bowl*, ma, come sapete, non ce n'è mai stato uno che distinguesse come un gioco da ricordare nei secoli. Fino ad ora.

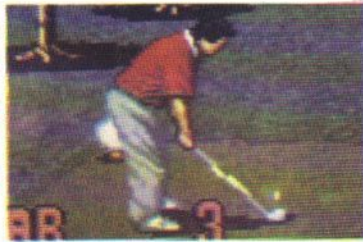
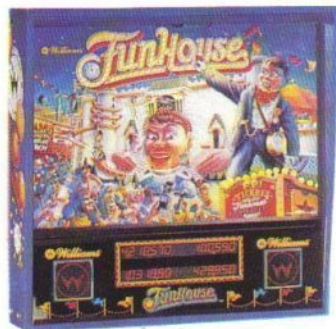
Vi prego di dare un'occhiata a *High Impact*, della Williams - un gioco che, come dicono, "ridona vitalità al football con l'energia e la strategia di un film da non perdere!" In effetti sembra che qualcuno abbia adottato gli standard, nell'ideazione e nelle schermate di presentazione, di un *TV Sports Football* della Cinemaware e li abbia applicati nell'ambito coin-op, con l'utilizzo di immagini e suoni extra. Gran cosa, penserete voi e avete ragione.

High Impact colpisce perché la Williams ha confezionato tanti bei megabyte di grafica digitalizzata e ha utilizzato queste immagini perché diventassero sprite in movimento. Questo conferisce al campo di gioco - lo scorrimento è orizzontale - un aspetto tutto particolare che cattura immediatamente l'attenzione.

E il gioco in sé? Non è troppo difficile impadronirsene, posto che abbiate confidenza con le regole e sopportiate il frasario (in inglese) proposto nel gioco. L'opzione Blitz, per esempio, non implica che scarichiate ingenti quantità di esplosivo sul centro di Milano - ma finisce per innescare sul campo tanto la stessa violenza e lo stesso frastuono di un blitz aereo.

La selezione viene effettuata tramite sotto menu facili da usare, e voi - o voi con un amico - controllate in campo un giocatore designato. Abbrancate la

http://speccy.altervista.org/

Golfing Greats - in definitiva, è questa la migliore idea di gioco che possa essere concepita dai produttori di coin-op di questi tempi?

Ogni colpo del golfista è ben animato, potreste quasi credere che il tipo sullo schermo siete voi - ho detto quasi.

palla e inizierà la solita ammucchiata, con un arbitro digitalizzato animato che lancia il fazzoletto giallo in caso di infrazione e un coach che si agita peggio di Maifredi, esprimendo molto palesemente il suo stato d'animo ad ogni decisione. Non male.

Con la possibilità di giocatore perfino in quattro, con tonnellate di umorismo, sonoro e "sostanza" di gioco, questo coin-op è il più vicino a replicare fedelmente un Super Bowl. Se vi piace guardare il football americano e vi piace l'idea di giocarlo come nella realtà, risparmiatevi le frustrazioni e fatevi una bella partita a *High Impact*.

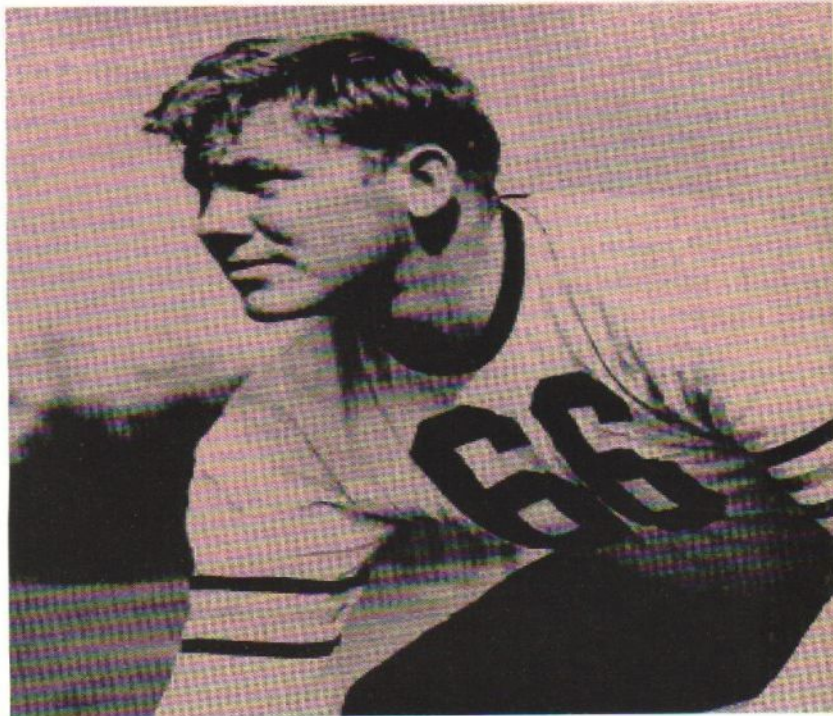
A proposito, alcuni continuano a sostenere che *Rad Mobile* - il nuovo titolo Sega con grafica impressionante, ma null'altro di rimarcabile - sia il primo gioco da bar a 32-bit. Sbagliato! La Williams, ancora lei, può vantarsi del primato con *NARC*, lanciato un anno fa o più. Conteneva un processore grafico proprio a 32-bit e di conseguenza aveva un sacco di colori e sprite che saltellavano per tutto lo schermo a gran velocità. Mi è sembrato giusto sottolineare questo record...

Recensiremo *Ramparts*, il nuovo gioco dell'Atari, appena possibile, ma soprattutto dopo averci fatto un bel po' di partite. La mal celata ilarità iniziale si è trasformata in inconfessata curiosità. Personalmente, penso ancora che chiunque abbia autorizzato la distruzione di quelle ROM abbia bisogno di una terapia intensiva che comprenda un lungo soggiorno nel letto e una cura a base di zucchine, ma ripeto... rimandiamo il giudizio finale. Comunque, tanto perché i fan Atari sappiano che nessuna insania congenita è terminale, ho dato dentro di gettoni a *Race Drivin'*, il gioco a tre schermi che vi abbiamo già presentato, e posso annunciare ufficialmente che non è niente male.

Infine, in un mese che non ha portato grosse novità nel mondo dei coin-op, un'altra raccomandazione la merita il nuovo gioco di golf della Konami. *Golfing Greats* contende senza dubbio la palma di miglior gioco di golf di sempre a *Super Masters* Sega.

Finalmente, è stato fatto buon uso delle routine di espansione hardware degli sprite della Konami e a questo si va ad aggiungere una grande giocabilità. Finché non uscirà un golf in RV, questo è il meglio che potete trovare.

Passando a un argomento che non è completamente privo di attinenze, devo farvi una confessione. Mi piacciono i flipper - e saziavo questa mia passione cimentandomi tempo addietro in *Comet* della Williams. Ma sembra che agli italiani del flipper non gliene importi più niente - al contrario degli americani, per i quali i flipper costituiscono quasi la metà del business a gettone, o della Francia, paese in cui non ti puoi muovere senza imbatterti in un flipper.

Nel Regno Unito, comunque, è brutto vedere come giovani senza speranza dal cervello impressionabile guardino i giocatori, ritenuti inferiori, che infilano la loro monetina nei flipper. Naturalmente voi non siete così, vero?

Oh beh, chi lo sa, magari la serie di ottimi modelli in circolazione attualmente invoglierà i videogiocatori a staccarsi dai soliti schermi e a passare al gioco in cui bisogna davvero dare il meglio di sé e che sembra avere la misteriosa capacità di attrarre sia uomini che donne: il flipper.

La Bally Midway ha ideato dei percorsi accessibili e facili da capire - come quello di *Elvira, Mistress of the Dark* che proponeva la memorabile frase digitalizzata "Ohhh - nice organ." La loro ultima produzione si chiama *Bugs Bunny's Birthday Ball*, che celebra il cinquantesimo compleanno del più scaltro coniglio della storia.

Con la novità di un piano di gioco inferiore e la quantità industriale di effetti sonori tratti direttamente dai cartoons, più le basse possibilità di perdere una pallina, dovrebbe piacere al primo colpo, quindi, se lo trovate in giro, provatelo.

La Williams, dal canto suo, continua a creare giochi per esperti, come l'ottimo *Diner* (ideato dallo stesso tizio che ha fatto *Taxi*, scommetto) e quello che potrebbe essere destinato a diventare un classico: *Funhouse*.

Quest'ultimo richiede abilità e riflessi pronti e ha componenti che propongono difficoltà progressive, più un tema che prosegue la tradizione Williams, nata con *Comet* e *Cyclone*.

Essendo il tutto "diretto" da un fantoccio di ventriloquo a grandezza naturale non si può proprio dire che *Funhouse* non mantenga fede al suo nome. Ed è pre-programmato per rifilarvi un pugno sulla zucca se osate tenere premuti entrambi i pulsanti. Capito?

Infine se volete provare l'esperienza *R360*, recatevi al Trocadero di Londra, in Piccadilly Circus. Forse la migliore sala-giochi d'Inghilterra, e i redattori di K ne sanno qualcosa, ne ha un modello con *G-Loc* installato - se potete, andateci ma preparatevi a sborsare un bel gruzzolo... il prezzo di listino per uno di questi mostri è di 140 milioni di lire. Ahia!

Presto su K vi farò un resoconto completo sulla più grande fiera del coin-op a North of Cricklewood, che si terrà nell'elegante circondario dei Winter Gardens di Blackpool.

O LA BORSA O LA VITA

Caro Brambo's, sono un ragazzo di 15 anni residente a Bolzano e devo ammettere di essere rimasto favorevolmente impressionato da come si è evoluta in pochi mesi la posta di K. Da quell'insulso minestrone di polemiche poco costruttive che era prima, si è trasformata in una sana corrispondenza fra persone desiderose di far conoscere i loro problemi a degli esperti del settore quali voi siete. Ora, reduce da un'influenza che mi aveva incatenato al letto, mi ritrovo, leggendo il numero di febbraio, a dovermi sorbire idiozie del tipo: "...Non voglio certo dire di tornare ai tempi d'oro..." (Liberamente tratto dalla lettera di R.Draco di Terni). Non vi avevo mai scritto prima d'oggi, perché non credevo che ce ne fosse bisogno, ma evidentemente mi sbagliavo! Per concludere questo argomento rispondo direttamente a Riccardo Draco: se avete così tanta voglia di "beccarvi" tra di voi, riunitevi in un pollaio e fate pure, ma lasciate in pace la nostra posta. Tornando a noi caro Brambo's, vorrei chiedere una cosa all'intera redazione di K. Ogni tanto le fotografie delle recensioni di qualche gioco, sono fatte veramente male, non so da cosa dipenda, ma tutto appare come se fosse stato fatto col Lego. (Es. a Febbraio: *Ranx*, *Silent Service*, *Columns*). Per il resto siete la miglior rivista in commercio, parola mia!!! Come ultima cosa avrei un piccolo suggerimento da darvi. L'idea della K-Borsa non è affatto male, però andrebbe migliorata. Provate a stampare un certo numero di azioni per ogni Software-house, date loro un prezzo tanto più alto quanto più alto è il loro valore e mettetele in vendita ad un prezzo non troppo alto, ai lettori di K, con l'impegno di ricomprarle in ogni momento al loro attuale valore. Sarebbe un po' come giocare in borsa, ma in modo meno rischioso. DA NON PUBBLICARE: Inoltre a fine anno avreste un Budget molto più consistente. Vostro affezionato

Marco Collini - BOLZANO

Volando alto sopra i complimenti e sulle considerazioni che fai in merito alla posta (premio Oscar Mammi per la concretezza); devo dirti che la tua idea sulla borsa mi sembra una via di mezzo fra Portfolio, Everaldo de las Noches e le proposte finanziarie di Mendella. A scanso di equivoci e di tracolli improvvisi preferiremmo restare nei termini attuali della K-Borsa, senza spingerci oltre. Se Monopoli ti sembra un po' datato puoi sempre ripiegare su Wall Street *o su* Railroad Tycoon.

Per quanto riguarda le foto-Lego, sono soprattutto frutto di scelte grafiche (in redazione piace molto l'effetto pixel delle immagini prese da computer e stiamo attrezzandoci tecnologicamente per migliorare sempre di più la qualità) e in parte anche economiche (con un risparmio del 90%) e di tempo. In questo numero avrete visto le recensioni dedicate a Monkey Island *e* Space Quest IV. *Se avessimo utilizzato il procedimento tradizionale quelle pagine ci sarebbero costate un capitale e soprattutto non avremmo potuto realizzarle in tempo utile. Con questo procedimento elettronico riusciamo a rendere meglio le caratteristiche del gioco con molte immagini e acceleriamo i tempi di lavorazione. Tutto sommato l'effetto non ci sembra malvagio e forse si tratta solo di abituare l'occhio a questo nuovo stile. Non è un caso che molte*

"Passata la mezzanotte qualcosa succede al tempo, quel fragile concetto usato dagli uomini per dare un ordine alla percezione degli eventi: si piega, si allunga si assottiglia, torna indietro o si spezza... e talvolta la realtà subisce le stesse distorsioni". (da le note di copertina di "Quattro dopo Mezzanotte" di Stephen King - 1991 Ed.Sperlig & Kupfer). " Che cos'è per lei la notte? Le fa paura il buio? Secondo lei la vita è un sogno o i sogni aiutano a vivere la vita?" (da "Mezzanotte e... dintorni" di Gigi Marzullo- 1991 Ed. E-RI).
Avrete certamente colto la differenza che passa fra il grande romanziere di Bangor (Maine) e il nostrano giornalista di Avellino (pron. Avelain). È esattamente la stessa differenza che c'è fra la posta di K e quella di... (potete inserire il nome della rivista che più odiate). Collabora anche tu affinché queste diversità aumentino. (Questa è una pubblicità progresso offerta dal K-Box di Maggio). Impropriamente vostro: BRAMBO's

MI SEI SIMPATICO...

Sono un papà trentasettenne, PC-dipendente, con un figlio di 9 anni che condivide ampiamente la mia insana passione. Entrambi leggiamo la vostra rivista e devo ammettere che nell'ampio panorama del settore, vi sapete distinguere per l'obiettività che ogni volta esprimete nelle vostre valutazioni: in parole povere, seguendo nell'acquisto dei giochi, la "valutazione globale" della vostra rivista, non ci siamo ancora presi fregature che, dato il costo proibitivo degli stessi, sono da evitare con estrema cura. A questo proposito vorrei entrare brevemente in "polemica" su un problema che continua a riproporsi nelle pagine del K-Box: la pirateria di software. Nulla da obiettare sulla doverosa tutela dell'opera dei programmatori e via di seguito: il lavoro di ideazione e di realizzazione di un programma valido non è cosa da poco e deve essere indiscutibilmente protetto e in proporzione retribuito. Ho invece da formulare qualche riserva sui prezzi di vendita al pubblico del software ludico. Io lavoro su un IBM compatibile e a casa, un po' per necessità ma soprattutto per divertimento, ho a disposizione un Olivetti M290S: se compro un gioco devo quindi acquistare la versione per IBM-PC, che in assoluto è la più cara. Ora, spendere 60-100 mila lire per l'acquisto di un prodotto puramente di consumo e con una durata di vita estremamente limitata nel tempo, lo trovo francamente eccessivo. E la pirateria, secondo me nasce proprio da questa sfrenata speculazione che le ditte e i distributori di software operano in un mercato che indubbiamente "tira" e che probabilmente reputano popolato di acquirenti dal portafogli rigonfio e comunque del tutto sprovveduti: parliamoci chiaro, una gran parte dei "games" che ci vengono proposti (alcuni poi con campagne pubblicitarie assillanti su tutte le riviste del settore) non sono altro che delle scopiazzature, se non addirittura delle riedizioni, di giochi già usciti o comunque presentano schemi di gioco triti e ritriti cambiando solamente personaggi e ambienti; le vere "perle", ossia i games con cui continui e ricontinui a giocare, non sono purtroppo molti e solo per essi è forse giustificabile un prezzo così elevato. Per un adulto oculato il problema esiste solo marginalmente: sai cosa ti piace, leggi, valuti e ogni tanto compri. Ma per un ragazzino (o anche un ragazzo) assatanato di videogames il discorso è ben diverso: insomma, ci siamo passati anche noi, vorresti tutti i "games" che vedi pubblicizzati e l'ultimo presentato è sempre il più bello. Dato che un acquisto massiccio del materiale che continua ad uscire è improponibile ai costi attuali, ecco che nasce l'opera più o meno clandestina, di forsennata copiatura: ti fai prestare il dischetto prima dall'amico, poi dall'amico dell'amico, poi dall'amico di papà, poi dall'amico che trovi disperato come te sulle pagine degli annunci ecc. E il problema si allarga a macchia d'olio, anche tenedo conto che in ambiente MS-DOS tutto si copia e tutto si sprotegge. È faticoso certo, ma il gioco non vale forse la candela? Qual è la conclusione? È che tutti gli utenti di PC sono "pirati", chi un po' di più, chi un po' di meno e chi è senza peccato scagli la prima pietra! Anche voi che giustamente invitate i vostri lettori ad un comporta-

http://speccy.altervista.org/

mento più etico ma che ricevete gratuitamente in visione i dischetti con i nuovi giochi dalle Ditte Produttrici, volete per caso convincermi che non avete mai fatto qualche copietta abusiva per amici e parenti (se mi rispondete di no siete proprio dei "falsoni"!). Tra le 60-70 mila lire di un gioco originale e le 1.000 lire di un dischetto vergine su cui copiare lo stesso, la differenza è grande. Per limitare questo dannoso fenomeno (che va a detrimento solo dei bravi programmatori che su questo ingrato lavoro cercano ahimè di campare) ci vorrebbe un po' di buona volontà da parte di entrambe le parti in causa: se le Ditte Produttrici riuscissero ad abbassare sensibilmente i prezzi di un prodotto che presenta comunque bassi costi materiali di produzione e dove la voce "programmazione" è ampiamente ammortizzata dall'ampio bacino di distribuzione, ecco che l'utente sarebbe immediatamente stimolato ad acquistare una maggiore quantità di prodotti originali, compensando l'apparente mancato guadagno che, anzi, sarebbe destinato col tempo ad incrementarsi con la progressiva acquisizione di quella fetta di mercato che oggi sfugge nei meandri della pirateria più o meno organizzata, ma che rimane comunque sempre allettata dall'originalità del prodotto. In ultimo devo dare una "tiratona" d'orecchie alle ditte distributrici italiane: ultimamente ho acquistato 4 giochi "originali" (come sono bravo!) che però sono risultati difettosi. Il primo, Dick Tracy non ne ha voluto sapere di partire né sul mio PC né su quello del negoziante che me lo aveva venduto; nel secondo, Nightshift mancava un dischetto ma in compenso nel terzo, Indy (vers. 5,25") ce n'era uno doppio. Con Sim City-Architecture 1 sono invece diventato matto per farlo caricare...
Tutti questi guai non mi erano mai capitati, acquistando software di importazione diretta. Ahi, ahi, il Made in Italy... prendere tanto, dare sempre poco. Vi saluto cordialmente:

Roberto Smeraldo - GENOVA

Lettera lunga... risposta lunga. Hai centrato il problema e in più mi sembra anche che tu abbia colto alcuni aspetti non marginali dei problemi che affliggono... il Made in Italy. Premesso che non conosco la situazione esistente all'estero, per quanto riguarda il nostro Bel Paese posso dirti che a Milano ho visto nascere e sparire nel giro di un'anno, almeno una dozzina di negozi di computer e fra quelli esistenti non so dove potrei "con fiducia" mettere piede. Questo naturalmente vale tanto per l'Hardware quanto per il Software onde per cui concordo con l'analisi fatta sulle cose che "tirano", sui portafogli "presunti gonfi" ecc. ecc. C'è in giro una discreta confusione e i consumatori sono disorientati, almeno tanto quanto i produttori; ovvio che ci sia un'allegra gestione della politica dei prezzi, ovvio che ci sia un'altrettanto allegro diffondersi della pirateria. Tutelare chi crea, chi produce e chi consuma significa in altre parole "tutelare l'individuo" ed è una cosa che dovrebbe fare lo Stato, non una "consorteria". Il fiorire dei "comitati d'affari" è in fondo il segnale di un mercato dove ormai ci sono sempre meno regole e sempre meno certezze. Qualcuno aspetta il '92, io aspetto la 60 (dalla Stazione C.le a P.zza Napoli). I nostri eventuali peccati, sono materia di pertinenza (e di penitenza) del nostro confessore.

software house come l'Electronic Arts abbiano scelto questo sistema anche per le loro pubblicità."

LAMPI DI GENIO

Caro K, questa volta scrivo per illustrarvi dettagliatamente un mio geniale piano per sgominare una volta per tutte, l'oscura piaga del software che incombe in Italia: la pirateria! A dire il vero non capisco come mai un'idea come quella che vado ora ad illustrarvi non sia venuta a nessun altro, in tutti questi anni. Il tutto è relativamente semplice: in primo luogo bisogna smettere di comprare software pirata ed in secondo luogo, arrestare coloro che continueranno a spacciarlo. Geniale no?

Vostro BRANCALEONE

Assolutamente d'obbligo anche quest'anno, non solo il Pinot Chardonnay Cinzano, ma anche il dirti che la tua idea mi sembra una boiata. Fra le tante lettere che ci hai inviato sino ad oggi, questa era la più breve e nonostante tutto mi sembra che la produzione non sia ancora migliorata. Già c'è l'associazione mondiale per la tutela del software che si lamenta del fatto che in Italia si copia troppo, ci manchi solo tu a tediarci con la proposta di mettere in galera chi spaccia software pirata. E per chi spaccia altre cosucce in busta chiusa (ad esempio Eva Express) che cosa proponi: il taglio della mano destra?

K - GIOCHI IMBECILLI

Io suggerirei di modificare *Player Manager* aggiungendo alla fine di ogni partita i voti ai giocatori delle due squadre, compresi allenatori e arbitri, aggiungendo pure le classifiche dei marcatori e i vari premi che si possono vincere come ad esempio "Il pallone d'oro" e il trofeo al miglior portiere. Complimenti per la rivista. Grazie e saluti.

Marco Brignone - SALERNO

Quello che ci proponi mi pare esista già in commercio; è un una scheda aggiuntiva che viene prodotta dalla "Monday Process" di Roma e che permette, oltre alle pagelline, anche di dare vita a dei simpatici dibattiti via modem a cui prendono parte dei grandissimi (ma cosa dico grandissimi... grandi!) campioni, il presidente della lega Matarrese, il direttore della Gazzetta dello Sport, il procuratore di Diego Armando Maradona, ecc. ecc..... In omaggio nella confezione c'è anche un parrucchino rosso e una foto con dedica di Gianni Brera.

NOSTALGHIA

Redazione di Kappa, sono un tredicenne amighista che vi segue da molto tempo e che non ha mai visto K-Box così in crisi. Sì, infatti questa rubrica da un po' di tempo non mi piace più per il semplice motivo che non si vedono più lettere polemiche. Ricordo i migliori tempi di K-Box quando recensivate lettere intelligenti (e soprattutto polemiche) come quelle ad esempio di Criticator e The boys alias (vedi K n.9). Oggi vedo invece solo stupide e ruffiane lettere. Come potremo salvare la ex magnifica K-Box?
P.S. W Amiga e Amighisti (io ad esempio). Abbasso Atari ST!!!!!!

Massimiliano - TIVOLI (Roma)

Temevamo di dover fare anche questo mese un K-Box scialpo (termine che deriva dalla parola Scialpi che significa: triste, incolore) e invece grazie alla tua lettera Massimiliano, uno squarcio di luce è venuto a rallegrarci. Già mi immagino centinaia di lettori (compresi quelli ottici dei CD), esultare festanti dinnanzi alle tue ispirate parole. Ora mai grazie al tuo contributo innovativo, siamo sicuri che niente sarà più come prima.

LA PENNA MONTATA

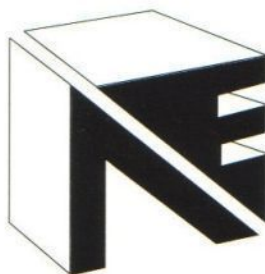
Salve amici lettori (e anche a te Brambo's). Vi sto presentando una sensazionale storia a puntate che narra le vicende di Mark (un ragazzo del futuro che combatte contro i soprusi dei governatori della nuova civiltà) nell'anno 2.457; ma adesso ecco a voi la prima puntata degli: EROI DEL FUTURO. Anno 2.457, 17 Marzo finalmente riaprì gli occhi e subito nella stanza si sentì un leggero brusio ...(Omissis)... Si mise la pistola in una tasca interna della giacca e uscì dalla porta. Fine della 1° puntata. Per sapere cosa accadrà a Mark seguite la prossima puntata, ma il nome di chi ha scritto la storia si saprà solo nell'ultima puntata. Arrivederci a presto!!!!!

Anonimo - (Veneziano? ndr)

Peccato che il premio nobel per la letteratura, l'abbiano già assegnato, altrimenti giuro, che facevo presente il tuo sconosciuto cognome. Mi duole deludere la tua vena letteraria, ma qui non siamo interessati né agli Eroi del Futuro, né a quelli che sperano di cavarsela né tantomeno a quelle che sognano di portare i pantaloni.
Per ulteriori chiarimenti, scrivi direttamente a "Millelibri". Giorgio Mondadori Editore - Segrate, Milano.

FEMMINILE PLURALE

Carissima, stupenda, fantastica, eccezionale redazione di K, (speriamo che basti per avere la lettera pubblicata); sono una lettrice di 17 anni, possiedo una Amiga e leggendo la rivista da abbastanza tempo, mi sono proposta di scrivere una lettera. Prima di tutto mi congratulo con l'organizzazione di tutta la rivista; recensioni ed articoli sono chiari ed esaurienti, forse nei voti un po' troppo buoni. Mi sono decisa a scrivere dopo aver visto ben due lettere di altrettante ragazze, nel numero di febbraio. A Francesca Martinelli vorrei chiedere: perché non compri l'A-

http://speccy.altervista.org/

NEWEL® srl

computers ed accessori
20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel02/3270226
FAX 24h tel02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

ACCESSORI VARI

RAM ZIP 414256 (256 x4) 80 ns. Per Amiga 3000 [8 per 1 MB] **L.18.000** cad.
RAM ZIP 414400 (1 MB x 4) 80 ns. Per Amiga 3000 [2 per 1 MB] **L.80.000** cad.
Kit 2 MB per Hardisk A590 [espande la memoria ad 2 MB!] **L.189.000**
Kit 2 MB per HARDCARD 2091 Commodore **L.199.000**
Kit. 2 MB per HARDCARD "GVP" semplicissima installazione **L.275.000**

CENTINAIA DI PROGRAMMI, SEMPRE ULTIME NOVITÀ "IMPORTAZIONE DIRETTA" DAGLI USA, INGHILTERRA, GERMANIA, "GIOCHI, UTILITY, SOFTWARE MIDI".

NEWEL PRESENTA UN NUOVO SERVIZIO, TUTTO IL MEGLIO DEL SOFTWARE DIRETTAMENTE A CASA TUA, LA PIU' VASTA GAMMA DI SOFTWARE ORIGINALE!!!
SOFTWARE INTERAMENTE IN ITALIANO:

DELUXE PAINT III Programma grafico pittorico L. 149.000
DELUXE VIDEO III Video, animazione, Videoclip L. 169.000
PAINTER 3D CAD 3D, per arredamento ecc. L. 149.000
SUPERPLAN (SUPER LOGISTIX) Tipo lotus 123, foglio elett. L. 189.000
SUPERBASE PERSONAL Potente archivio multiuso L. 179.000
SUPERBASE PROFESSIONAL Database, prof. Programmabile L. 299.000
C1-TEXT 3.0 Il più potente Wordprocessor L. 89.000
PERSONAL FONT MAKER Crea fonts/caratteri come vuoi L. 99.000
PHOTON PAINT II Programma grafico pittorico L. 89.000
TOTO MANIA Elaborazioni sistem Totocalcio L. 59.000
PROFESSIONAL PAGE 1.3 Il più potente DeskTop Pubblish. L. 490.000
AMIGA "APPETIZER" Videoscrittura + Disegno + Music L. 39.000

Tutti i sopraelencati programmi sono interamente in italiano sia il programma che le istruzioni.

ACCESSORI VARI COMMODORE

A501	ESPANSIONE COMMODORE	L. 130.000
A520	MODULATORE TV-PAL	L. 49.000
A2088	JANUS XT + DRIVE + DOS 4.1	L. 590.000
A2286	JANUS AT + DRIVE	L. 1.390.000
A2010	DRIVE PER A2000 COMMODORE	L. 195.000
A2060	SCHEDA MODULATORE TV A2000	L. 179.000

MODEM RS-232 STANDARD HAYES COMPATIBILI:

- ESTERNO SMART 300/1200 (V21-V22) L. 179.000
- ESTERNO SMART 300/1200/VIDETEL (V21-V22-V23) L. 249.000
- ESTERNO SMART 300/1200/2400 (V21-V22-V22 BIS) L. 249.000
- ESTERNO SMART 300/1200/2400 con correzione errore MNP-5 L. 369.000
- ESTERNO SMART 300/1200/2400/VIDEOTEL (V21-V22-V23-V22BIS) L. 399.000-

DISPONIBILI ANCHE TUTTE LE VERSIONI IN SCHEDA INTERNA!!!

ACCESSORI PER LA PULIZIA DEL COMPUTER:

- KIT PULIZIA DISK 3"1/2 L. 10.000
- KIT PULIZIA DISK 5"1/4 L. 10.000
- SPRAY SPECIALE "MONITOR/TV" L. 10.000
- SPRAY SPECIALE "COMPUTER" L. 10.000
- ARIA COMPRESSA PER PULIZIA STAMPANTI, TASTIERE, ECC. L. 10.000
- KIT SPECIALE PER LA PULIZIA DEL MOUSE (NOVITA') L. 29.000

DA OGGI NEWEL È ANCHE ATARI "ST"

NUOVO ATATI STE 1040 + OMAGGIO "GARANZIA ITALIANA"	L. 990.000
FLOPPY DISK DRIVE 720K ESTERNO	L. 179.000
HAND SCANNER 105 mm. + SOFTWARE TOUCH UBI (NOVITA')	L. 449.000
MOUSE DI RICAMBIO "SUPERMOUSE"	L. 69.000
MOUSE OTTICO ALTA PRECISIONE (NOVITA')	L. 99.000
HARD DISK "QUICKLOAD 20 MB" Superveloce (NOVITA')	L. 699.000
HARD DISK "QUICKLOAD 40 MB" Superveloce (NOVITA')	L. 899.000
HARD DISK "QUICKLOAD 110 MB" Superveloce (NOVITA')	L.1.399.000
BLITZ "SYNCRO" Nuovissimo copiatore Hardware per Atari ST	L. 49.000
AT-ONCE Nuovo emulatore Pc per Atari	L. 390.000
TRACK-BALL-ST comodissimo trackball in alternativa al mouse!	L. 99.000
Prosound Digitalizzatore Audio Stereofonico	L. 110.000
JOYSTICK Dedicato per ATARI ST	L. 10.000

A-2320 FLICKER FIXER

Elimina il fastidissimo sfarfallio del Amiga in altissima risoluzione, indispensabile per chi lavora in grafica, è indispensabile un monitor multisync o VGA. **L.430.000**

HARDCARD 2091 (SOLO CONTROLLER)

L. 330.000

HARDCARD 2091 + 45 MB HARDISK "QUICKLOAD"

L. 875.000

Hard-disk Commodore nuovo veloce controller, espandibile a 2 MB, il tutto su CARD, semplicissima installazione, autoboot, il tutto ad un prezzo eccezionale.

AMIGAVISION (NOVITÀ)

Finalmente disponibile anche in Italia il straordinario Pacchetto che fino ad oggi corredava soltanto l'Amiga 3000, questo eccezionale programma per la programmazione multimediale, grafica, animazione, video, musica e molto più. Regala al tuo Amiga questo fantastico programma!!! **L. 149.000**

AMIGA PENNA OTTICA (OFFERTA DEL MESE!)

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano. **L. 29.000**

SUPER SYNCRO EXPRESS V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quickcopy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000. **L. 89.000**

ACCESSORI PER COMPUTER

- SUPPORTO MONITOR MASCULANTE 14" **L.39.000**
- SOTTOSTAMPANTE UNIVERSALE 80 COLONNE **L.25.000**

NUOVE SCHEDE ACCELERATRICI "GVP A-3001" ANCORA PIU' VELOCI!!!!

Nuovo ora 33 o 50 Mhz. Accelera il tuo Amiga A2000 più di dieci volte, rendendolo notevolmente più veloce del nuovo A3000, corredato di 4 MB di ram a 32 Bit, e coprocessore 68882, completo di controller per Hard-disk.

NELLA VERSIONE 33MHZ. L.3.390.000
NELLA VERSIONE 50MHZ. L.4.990.000
KIT. SUPPLEMENTARE PER ALTRI 4 MB A 32 BIT. L. 899.000

OFFERTA: ACQUISTANDO 2 PROGRAMMI A SCELTA SI HA DIRITTO AD UNO SCONTO DEL 10% SU ENTRAMBI I PROGRAMMI!!!

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!

http://speccy.altervista.org/

miga? Inoltre nel numero di febbraio ho letto di un torneo di *Kick Off II*. Io possiedo 2 giochi di calcio e sono molto appassionata di questo sport; oltre a *Kick Off II* ho *Emlyn Huges Int. Soccer* che a mio parere è 1000 volte superiore a *Kick Off*. In quest'ultimo ci sono dei difetti evidenti come la palla che se ne va per i fatti suoi, oppure la mancanza di pubblico e cori (fantastici in *Int. Soccer*). Ma il difetto maggiore, che per quanto mi riguarda, mi fa raramente caricare questo gioco, è la visione dall'alto. Sono sicura che molti non saranno daccordo ma se la visione dall'alto viene ritenuta così perfetta, perché in TV le partite sono riprese dalla tribuna? Un saluto a The Pricess of Power e ancora complimenti per la rivista.

Smile - NAPOLI

Se continueranno a scriverci così tante donne non credo che la mia idea sul concorso per l'elezione di "Miss Kappa" avrà vita facile, comunque non dispero e perciò ringrazio Smile per avere avuto il coraggio di prendere carta e penna. Quello che dici in merito a Kick Off II io l'ho riportato fedelmente; credo sia inutile andare a ripescare la nostra recensione in merito. Aspettiamo di vedere se c'è qualche lettore (magari Dino Dini) che abbia argomenti validi da contrapporre ai tuoi. Saluti da Gerry Scotti.

DUE IN UNO

Dear redazione di "K", chi vi scrive è un appassionato di video-games e leggo la vostra rivista da poco tempo. Sono un patito di giochi di calcio e di tutti gli sport in generale (e io un maniaco degli "spara e fuggi" Nota di Rodolfo), però mi piacciono anche i giochi violenti (Anche a me! Anche a me! N.d.R. Nota di Rodolfo); quindi non posso che amare giochi come: *Kick Off2, TV Sports: Basket, Menace, Double Dragon 2* et similari. Ora vorrei esprimere il mio "modesto" parere sul modo delle Console: questi sono degli strumenti fantastici per giocare e divertirsi, ma non potranno mai avere il successo dello stupendo (nonché potentissimo e strabiliante N.d.R.) A500 (di cui io sono possessore). Voi direte che ho torto, ma volete confrontare la varietà di software che ha l'Amiga, e il loro prezzo (nonché la sua affidabilità N.d.R.) con l'eccessivo costo di un gioco per console? Contate anche che con l'Amiga si può programmare il proprio gioco (viva l'Amos N.d.R.), nonché disegnare e comporre musica; cose che non si sogna neanche di poter fare un possessore del potente NEO GEO (Ha ha ha N.d.R.) Infine vi chiedo (per favore) se per caso poteste pubblicare la soluzione del bellissimo *Dungeon Master*, poiché mi ha creato insolubili difficoltà (non solo a te N.D.R.). Concludendo vi faccio i più cari saluti e i complimenti per la vostra rivista, è bellissima (continuate così N.d.R.) e di sicuro è la migliore sul mercato.

PRINCE OF PERSIA

Vi sarò vivamente grato se pubblicherete questa mia insulsa lettera.

Un saluto ed un ringraziamento a Rodolfo (quello delle note) che ha collaborato alla scrittura della lettera.

Caro Maurizio di Genova (perché è inutile firmarsi come Saddam se poi sulla busta ci metti il tuo secondo nome...), come diceva Gilberto Govi: "Un conto è abitare 'vicino' alle carceri, un altro è abitare 'nelle' carceri". È verissimo che fra console e computer gli unici punti in comune sono: il microprocessore e la spina dell'alimentazione ma non dimenticare (stai attento anche tu Rodolfo) che il punto di partenza delle Console è uguale a quello d'arrivo: il gioco. Quello che per il computer era un "Cavallo di Troia" per rendere più simpatica una macchina da lavoro (penso ad esempio agli MS-Dos che hanno visto moltiplicarsi in maniera impressionante la propria produzione ludica), per la Console è il pane quotidiano. La Console serve per giocare, viene venduta e viene acquistata, dichiaratamente per quello scopo. Io stesso che pur lavorando tutto il giorno con i vari Lotus, Windows, Excel ecc. non mi nego all'occorrenza né un Tetris né un Atomix e sono rimasto colpito (e tentato) dal compatto miscuglio di praticità e bellezza del Gameboy. È chiaro che i "Giocatori" (prendi nota Rodolfo) oggi si trovano di fronte a qualche momento d'imbarazzo quando devono scegliere che "macchina" acquistare. E credo che, visto l'andazzo, andranno incontro a tempi (e a scelte) sempre più difficili. Non così chi pensa di usare il proprio computer anche per fare altre cose (fosse anche una lettera o un disegno elementare). Certo è che per Amiga e Atari (cito solo i più diffusi in ordine alfabetico) si preparano tempi "duri" visto che tutto sommato, non c'è un vero e proprio mercato del software applicativo per queste macchine e che di fatto, chi le ha comperate lo ha fatto sicuramente pensando più al gioco che non al lavoro. Potrebbe essere l'occasione buona per una svolta qualitativa verso l'alto o per un graduale disimpegno produttivo verso il basso. Come diceva Lucio Battisti: "Lo scopriremo solo vivendo". Per le soluzioni di Dungeon Master, è già stata tempestivamente pubblicata nei T.N.T. a suo tempo.

TIME AFTER TIME

Spettabile redazione di K, ho 12 anni e posseggo un Amiga 500: tuttavia il quesito che voglio porvi non riguarda i computer. Tempo fa ho letto su K un articolo chiamato "Il viaggio nel tempo è possibile".

Domanda: dove posso ottenere ulteriori informazioni sulla macchina del tempo? Qual è l'indirizzo della rivista inglese su cui era stampato l'articolo? Qual è il nome del boss della U.S.Gold? E qual è l'indirizzo della suddetta casa di software? Ringrazio anticipatamente e faccio tantissimi complimenti per la rivista.

Enrico - FIRENZE

Se ti interessa l'argomento "Macchina del Tempo" credo che ti convenga scrivere direttamente al ministro dei trasporti in quanto le ferrovie italiane sono le uniche sulle quali si sale giovani e si scende invecchiati di almeno 4 giorni. E il tutto per fare appena i 1600 Km. che separano la Lombardia dalla Sicilia. In caso di mancata risposta o di risposta troppo lenta (perché anche le poste hanno le loro macchine del tempo che ti permettono di viaggiare all'indietro negli anni recapitandoti una lettera dopo 40 anni...), mi sa tanto che dovrai andare a leggerti le disquisizioni di Einstein sull'argomento (che forse per la tua età suoneranno un po' difficili) e che grosso modo si possono semplificare così: hai mai notato che il lampo arriva prima del tuono? Questo è dovuto al fatto che la luce viaggia ad una velocità maggiore di quella del suono. Secondo Einstein, se noi ci allontanassimo dalla terra ad una velocità maggiore di quella della luce, per noi il tempo trascorrerebbe molto più rapidamente ergo, ci ritroveremmo dopo alcune "nostre" ore di corsa, a rientrare su un pianeta molto più vecchio rispetto a noi. Naturalmente nessuno ha ancora sperimentato di persona questo tipo di viaggio, ma il fascino che una tale teoria riveste è già di per sé notevole.

OCCHIO ALL'ETICHETTA

Gentilissima redazione di K, sono un ragazzo di 15 anni e posseggo un computer IBM-Compatibile a 8Mhz. Questo computer ha dei visibilissimi problemi di velocità e anche di grafica in quanto supporta una Hercules. Poco tempo fa ho comperato *4D Sport Driving* convinto che funzionasse, in quanto sulla confezione venivano riportati alcuni dati tra cui la scheda grafica ed la versione di DOS. Arrivato al momento di provarlo, funzionava sulla scheda grafica ma la macchina non si muoveva. Mi sono informato tramite alcuni tecnici della casa costruttrice del computer e quelli della casa produttrice del gioco, i quali mi hanno dato come risposta: "Il suo computer non ha abbastanza velocità". Ora io mi chiedo: perché chi fa il gioco non mette sulla confezione tutti i dati che possono riguardare l'utente?
Cordiali saluti:

Luciano - MILANO

Perché caro Luciano, fanno già fatica a scrivere sulle lattine di pomodoro la data di scadenza, figurati sul software. Voglio dire che la solita "Furbilandia" ha colpito ancora. Certo che non costa niente scrivere sulla scatola delle informazioni aggiuntive, ma non tutti hanno la cortesia e la sensibilità di mettercele. Tu comunque stai sempre attento, perché con un clock da 8Mhz. la velocità di elaborazione è scarsa e oggi tutti tendono a fare programmi che girano solo su macchine un po' più veloci. Cerca di trattare la questione con chi ti vende il programma e nel dubbio non comprare niente e fai prima una telefonata alla casa produttrice o al distributore.

http://speccy.altervista.org/

COMPUTERMAIL

VENDITA PER CORRISPONDENZA
COMPUTER, ACCESSORI, HARDWARE E SOFTWARE

20020 ARESE (MILANO) - Via Matteotti, 21 - Tel./Fax (02) 93.58.00.86 - (02) 93.58.17.22
(0337) 27.73.89 Il sabato pomeriggio e fino alle 20 gli altri giorni
(uscita tangenziale Milano-Como - 1a dopo barriera Terrazzano)
orari dal Lunedì al Venerdì 9,00 - 17,00

IMPORT E VENDITA DIRETTA SU RETE NAZIONALE TRAMITE CORRISPONDENZA

PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA AL 02/93580086 - 02/93581722 - 0337/277389

SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO POSTALE IN TUTTA ITALIA
MAGAZZINO DI VENDITA CON PREZZI DI INGROSSO

RIVENDITORI ENTI, SCUOLE, DITTE
SCONTI PER QUANTITATIVI - CONVENZIONI

AMIGA 500: ESPANSIONI

ESPANSIONE DI MEMORIA A 1MB L. 79.000
ESPANSIONE DI MEMORIA A 1MBcon clock L. 89.000
ESPANSIONE DI MEMORIA A 2MB ~~L.238.000~~
sconnettore (clock) scontato aL.219.000
ESPANSIONE 2,5MB TOTALIclock L.289.000
ESPANSIONE 4MB (TOTALI 4,5MB) L.650.000
ESPANSIONE 2MB AUTOCONFIGURANTE
esterna AMIGA 1000 L.399.000
ESPANSIONE MEMORIA 2MB AUTOCONFIGURANTE
espandibile A8MB x AMIGA 2000 originale L.370.000
ogni 2MB in più L.200.000

AMIGA 500: ACCESSORI

MOUSE DI RICAMBIO AMIGA
con mouse Pad (tappetino) omaggio A MICROSWITCH
L. 49.000
AMIGA TRACKBALL
sostituisce il MOUSE, ha una sensibilità superiore, ed evita il noioso spostamento continuo del mouse, tramite una sfera di precisione fissa L. 79.000
BOOT DF1
Dispositivo che permette di usufruire del disk drive esterno come se fosse il DFO, evitando l'usura del DF stesso L. 19.000
ANTIRAM
Dispositivo che permette di autoescludere ogni espansione, su programmi che lo richiedano L. 19.000
ANTIDRIVE
Dispositivo che permette di scollegare i drive esterni L. 19.000
MOUSE SELECTOR
Permette di usare nella stessa porta 1 contemporaneamente mouse e joystick L. 25.000
SCART SELECTOR
Permette di collegare alla SCART l'AMIGA o un altro dispositivo con ingresso SCART e di selezionare uno dei due segnali L. 59.000
4 JOI INTERFACE
Permette di giocare in 4 giocatori con un unico computer sui giochi predisposti L. 19.000

SCONTI PER QUANTITATIVI

VENDITE TRAMITE SERVIZIO POSTALE IN CONTRASSEGNO PAGAMENTO AL POSTINO

AMIGA 500: DISK DRIVE

DISK DRIVE ESTERNO MECCANICA SLIM PER AMIGA 500/1000/2000
con sconnettore e passante L.135.000
DISK DRIVE COME SOPRA CON CONTATRACCE
e sconnettore e passante L.189.000
DISK DRIVE INTERNO x AMIGA 500/2000 L.135.000
DISK DRIVE ESTERNO 5 1/4per emulatori MSDOS
360K DOS 880K AMIGADOS su 5 1/4 L.249.000

PREZZI AL PUBBLICO IVA COMPRESA

SYNCRO EXPRESS III°

Se hai l'AMIGA, e un secondo drive questo prodotto non puoi assolutamente perderlo.
Qualsiasi programma originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza.
Copia qualsiasi formato anche MS DOS 3,5 MAC, ATARI, etc. su dischi 3,5 fino 80 tracce 2 facciate.
Semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. La sua forza è che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco in soli 39 secondi.
Il solo copiatore hardware Lire 70.000
Il copiatore più un secondo drive con sconnettore, slim meccanica e passante Lire205.000

NUOVI PRODOTTI

INTERFACCIA 4 JOYSTICK AMIGA
(Per giocare in 2 contro 2) L. 19.000
INTERFACCIA PER COLLEGARE JOYSTICK STANDARD (QUALSIASI 9POLI) SU PC L. 50.000
HARD DISK 40MB CON ESPANSIONE RAM A 1MB AMIGA 500 25mls SUPRA CORPORATION FAST FILE SISTEM L.990.000
HARD DISK CARD 40MB A2000 SUPRA CORPORATION
25mls FAST FILE SISTEM CON 512K L.900.000
SUPRA MODEM 300/1200/2400 ESTERNO L.299.000
SIPRA MODEM 300/1200/2400 SLOT AMIGADOS 2000 L.320.000
VIDTECK GENLOCK BROADCASTING VIDEOMASTER/SCANLOCK II L. 1.990.000

NOVITA'

AMIGA STEREO BOX
Coppia di casse acustiche preamplificate stereo autoalimen-tate, per ottenere musiche ed effetti sonori di alto livello da AMIGA 500/1000/2000 design modernissimo L. 75.000
KIK START 1.2 1.3 e VICEVERSA
Dispositivo che permette di ottenere i 2 sistemi operativi, potendo usufruire dell'intera softeca AMIGA dall'inizio alla fine L. 99.000
PROSOUND GOLD PLUS
Digitalizzatore audio stereofonico con ottimo program-ma, PROSOUND DEGNER EIDER SOFT L.139.000
PAL GENLOCK II PLUS (FADER FINE, dissolvenza ottimale)
Dispositivo grafico che permette di sovrapporre e registrare, 2 fonti video (AMIGA e videoregistratore o telecamera).
Ottimo per titolazione dissolvenze, videoclip L.369.000

MIDI

INTERFACCIA MIDI PROFESSIONALE COMPATIBILE MUSIC x etc.con 2 ingressi 3 uscite 1 passanteL.69.000
APPETIZER
Ottimo pacchetto SOFTWARE con programmi di videoscrittura, PAINT, musica e composer, gioco omaggio L. 39.000

AMIGA ACTION REPLAY II X AMIGA 500/2000

Dispositivo hardware, che permette di sproteggere programmi, freezarli, crea giochi trainer, ricerca le poke per avere vite infinite, hard copy video, effetto moviola per rallentare i giochi
La più potente FREEZER-UTILITY CARTRIGE
L.159.000 AMIGA 500
L.180.000 AMIGA 2000

MODEM

VELOCITA' 300/1200 BAUD L.150.000
VELOCITA' 300/1200 VIDEOTEL L.290.000
VELOCITA' 300/1200/2400 BAUD L.330.000
VELOCITA' 300:1200/2400 VIDEOTEL L.360.000

MODULATORE AMIGA

Permette di collegar un TV senza scart o, un monitor ingresso video composito ad AMIGA L. 45.000

DRIVE INTERNO AMIGA 2000

Originale Commodore L.160.000

SCANNER GOLDEN IMAGE

16 tonalità di grigio, 400 punti, con software grafico TOUCH UP completo per collegamento a tutti gli AMIGA L.399.000

ALIMENTATORE RICAMBIO AMIGA

L. 99.000

HARD DISK GVP II 25mls

AUTOBOOTING, FAST ROM, espandibile a 8MB RAM sulla stessa OK piastra, completo di alimentazione incorporata SWITCHING
20MB PER AMIGA 500 L. 890.000
42MB PER AMIGA 500 L.1.050.000
52MB PER AMIGA 500 L.1.150.000
42 MB SU SKEDA ESPANDIBILE A 8MB RAM L.1.050.000
Ogni 2MB in più di RAM L. 250.000

DITTE: FATE RICHIESTE DI PREVENTIVO TRAMITE FAX AL 93580086

SI EFFETTUANO INSTALLAZIONI PERSONALIZZATE, RIPARAZIONI ANCHE A DOMICILIO, CONSEGNE: VENDITE SU APPUNTAMENTO EXTRA ORARIO, CONSULENZA GRATUITA IN LOCO PER I PROPRI CLIENTI

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PAGINE GIALLE

E siamo arrivati anche alla fine del mese di maggio. Vi ricordiamo che questo mese troverete in edicola il secondo numero dello speciale console mentre le nostre pagine colorate stanno diventando sempre di più le VOSTRE pagine. Oltre agli annunci un lettore ha scritto un racconto mentre altri ci hanno inviato i loro pareri sulla realtà reale. Inoltre c'è sempre spazio per i GDR. Al mese prossimo...

UNA SOLA D'APRILE

E' tradizione delle riviste di computer realizzare articoli pesce d'aprile. E' anche tradizione per altre riviste di computer abboccare a questi pesce d'aprile. L'articolo sulla realtà reale era un pesce d'aprile e ha suscitato nei nostri lettori varie reazioni. Chi si è arrabbiato, che ci ha creduto per un momento e chi ha sperato che fosse vero. L'occasione che dà il mese di aprile è comunque questa: sognare, lavorare di fantasia e divertirsi. Un po' di ironia non fa mai male, e se poi ci si accorge che notizie tipo l'adattatore Megadrive-Amiga viene presa per vera da riviste italiane e da negozianti, tutto diventa ancora più divertente. Comunque il sense of humor dei lettori di K è confermato dalle prime lettere e telefonate di commento giunte in redazione. Al prossimo pesce d'aprile, sempre che non siate voi a farcene uno...

CHE SOLA LA S.O.L.A.

Spett.le redazione di Kappa, innanzitutto complimenti vivissimi per la rivista che mi sembra la migliore del genera, ma soprattutto la più seria (mooolto seria)!

È la prima volta che vi scrivo e colgo l'occasione per raccontarvi cosa mi è successo. Essendo un maniaco di videogiochi avevo deciso di comprare una meravigliosa console SEGA; trovandomi con po' di soldi in tasca corsi subito dal mio negoziante di fiducia per fare l'acquisto, quando ecco che nella vetrina notai qualcosa che mi fece venire un tuffo al cuore. Era strepitosa! Era meravigliosa! Era superlativa! ERA UNA S.O.L.A.!! Trascorsi i giorni seguenti martellato da una S.o.l.a. domanda: Sega o S.o.l.a.? Sega o S.o.l.a.? S.o.l.a. o Sega?

Rimasi in questo dilemma per almeno una settimana. Non mangiavo, non dormivo, non ca..vo più. Pensavo a lei. Alla S.o.l.a.. Solo leggendo Kappa di aprile mi decisi: una bella S.O.L.A era ciò che più desideravo! Corsi al negozio, la comprai senza badare al prezzo, tornai a casa, mi chiusi nella mia stanza e la provai.

Incredibile! Inenarrabile!! Grandiosa!!! Sono le uniche parole che riuscii a dire quando il piccolo Diodo cominciò a trasmettere elettrificanti logaritmi di eventi sensoriali al mio cervello. Ciò che vedevo superava persino il mio emulatore di Archimedes per VIC20 e la mia Mountain Bike!!! Provai subito il primo gioco: "F-36 Reverberator". Fantastico! Così reale che vomitai, non ricordando di soffrire di mal d'aria. Provai allora "Doberman Attack". Meraviglioso! Peccato che il 2° cane di fine livello sia stato impersonato dalla mia sedia (hahio!). Per ultimo provai il mio preferito: "Hooligans". Stupendo! Per me che pratico arti marziali non fu difficile stendere i cattivi (e rompere esattamente una lampada, un vaso cinese, lo stereo e il monitor). La mia vita cambiò. Ormai vivevo solo di S.o.l.a.. Scoprii l'assassino di Laura Palmer, copiavo i compiti in classe, ricomincia a ca..re (ero felice!). Ma dopo qualche giorno la S.o.l.a. cominciò a darmi dei problemi, ed è proprio questo il punto della lettera. Il piccolo diodo appiccicato sul mio cranio cominciò a trasmettere flotte di PESCI INTERATTIVI E BOCCHECCIANTI!

Dapprima piccoli, penso siano state triglie o alici, poi sempre più grandi; fino ad arrivare a qualche giorno fa: la S.O.L.A. cominciò a trasmettere reali balene, pesanti e puzzolenti. La cosa più inquietante era che tutti i pesci, grandi e piccoli, puzzolente e non, portavano attaccato alla coda un cartello con sopra scritto: AD APRILE ABBOCCANO TUTTI!!!

Quasi impazzii nel cercare di comprendere questa frase. La S.O.L.A. stava comunicando con me!!

Spaventato giunsi al gesto estremo e cercai di disattivarla. Ma questo si ribellò! Cominciò a creare tante interattive e realissime apette che mi circondarono. Con una capriola passai sotto lo sciame, afferrai la S.O.L.A. e la chiusi nel forno a microonde impostando il programma di cottura rapida. Dopo questa avventura sono sicuro che mi terrò il mio fedele commodore Amiga e non comprerò più S.O.L.E.. A tutti comunque dico: invece di una S.O.L.A. fatevi una SEGA!

Valerio D'Agostino

AGGIORNAMENTO:

Numero 27, pagina 21, Realtà Reale???

Non è l'ultima novità! Io ci avevo pensato due settimane dopo Natale e ora ho già realizzato (con elementi trovabili in un comune supermercato), un sistema di realtà reale superbo!

Tutta l'apparecchiatura è ridotta (computer compreso) alle dimensioni di una monetina, che basta mettere in tasca per attivare automaticamente. DATI TECNICI: colori infiniti, risoluzione idem (tanto è tutto nella mente del giocatore), sonoro ed altri sensi tutti in stereo (anche l'olfatto è in Dolby!!).

COSTO: meno di un chilo di fragole in dicembre.

Programmi già realizzati e testati con successo da me: "Vai all'università e studia", "Gira per una città: Milano" (presto disponibili altre città), "Guarda la gente e parlaci", e infine "Evita i vù cumprà di un parcheggio tenendo molte monetine (ben visibili) in mano"! Tutti molto realistici, soprattutto il primo!

Roberto Camisana

TANA PER IL PESCE D'APRILE!

Caro Kappa,

la storia sul S.O.L.A. era veramente ben fatta: ci ho messo un paio di ore per accorgermi che era uno scherzo!

Gli occhiali, la scheda joystick il cui filo funge da antenna, etc. etc... Peccato, per una mezz'ora ho sognato!

Che nome!!!

Continuate così, i vostri articoli sulla realtà virtuale (quella vera, non le S.O.L.E.) mi fanno impazzire!

Alex Bianchini

http://speccy.altervista.org/

K-BORSA

La Classifica dei giochi più votati del mese...

Dopo un mese di assenza per mancanza di spazio, torna la K-Borsa, ovvero la classifica dei "Top 5" per ciascuno dei sei computer principali. Essendo basate sui voti assegnati dai recensori delle riviste inglesi e non sui dati di vendita, queste "classifiche" costituiscono un'ottima guida all'acquisto...

I listini dei computer vengono calcolati sulla base delle recensioni delle riviste inglesi. I cinque giochi che hanno ottenuto la media più alta entrano nel listino. Grazie a questi listini saprete quali giochi meritano la vostra attenzione e i vostri sudati risparmi. Se sono piaciuti ai recensori inglesi, piaceranno anche a voi: non c'è modo di sbagliare.

L'indice K di questo mese è:

72.59

In discesa di ben 3 punti rispetto al mese scorso

IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Oltre alle classifiche per computer, ogni mese calcoliamo anche la classifica delle 25 migliori case di software, in base ai voti assegnati ai loro giochi. In ogni numero potete vedere le loro quotazioni salire e scendere...

Calcoliamo il voto medio che ciascun gioco di ciascuna casa riceve e usiamo questa media per calcolare un punteggio per ciascuna società, che è quello della seconda colonna nella tabella in basso. Quindi, ad esempio, se la casa di software produce ottimi giochi a 16-bit ma canna sempre le sue conversioni a 8-bit, ciò abbasserà la media, anche se uno dei suoi titoli guida i listini per Amiga, ST o PC. Se tutti i giochi sono eccellenti, o se la società ha pubblicato al momento soltanto un titolo brillante, avrà di conseguenza un alto punteggio.

La terza colonna, indicata con "+ o -", riporta la variazione del punteggio rispetto al mese precedente. Se c'è un meno significa che la produzione di giochi di quella casa è peggiorata, se il numero è positivo è migliorata.

L'ultima colonna, denominata "indice", indica la prestazione di ciascuna casa di software rispetto all'Indice K, che è un valore medio della qualità complessiva dei giochi usciti quel mese. L'indice K viene confrontato con il punteggio di ciascuna società e si ottiene la cifra che appare nella colonna "indice". Ad esempio, nel listino di questo mese la produzione della Image Works "vale" 14,02 punti percentuali in più rispetto alla media - in base ai voti delle recensioni.

In questo listino riportiamo soltanto le migliori 25 casen di software. Questo mese dobbiamo salutare l'ingresso di due nuove società (condrattistinte dall'asterisco): la Renegade, dei Bitmap Brothers, e la Mirror Image, l'etichetta budget della Mirrorsoft.

Infine, per fare in modo che i dati siano veramente utili, non prendiamo in considerazione società i cui giochi hanno ricevuto una sola, unica recensione. Infatti, queste recensioni sono poco rappresentative del giudizio medio.

Casa	Punteggio	+o-	Indice
Rainbird	92,67	n/a	20,08
*Renegade	92,25	n/a	19,66
Dynamix	89,33	n/a	16,74
Rainbow Arts	88,51	+1,84	15,92
Thalamus	87,75	n/a	15,16
Activision	87,00	+7,33	14,41
*Mirror Image	86,64	n/a	14,05
Image Works	86,61	+6,53	14,02
Zeppelin	86,50	n/a	13,91
Psygnosis	85,63	+3,32	13,04
Core Design	85,50	+0,83	12,91
Gremlin	84,82	+0,96	12,23
Digital Magic	83,13	n/a	10,54
Code Masters	82,00	+5	9,41
Infogrames	81,79	+2,91	9,2
Mirrorsoft	81,60	n/a	9,01
Ocean	80,88	+2,97	8,29
Mindscape	79,33	+4	6,74
PSS/Mirrorsoft	79,00	n/a	6,41
Action 16	76,29	+0,71	3,7
US Gold	76,01	-3,03	3,42
Hit Squad	76,00	-7,33	3,41
Dinamic	75,67	n/a	3,08
Millennium	75,19	-2,06	2,6
Sierra	74,33	-13,51	1,74

AMIGA

Speedball 2	Image Works	94,39
Lemmings	Psygnosis	94,25
Turrican 2	Rainbow Arts	93,28
Chaos Strikes Back	Mirrorsoft	90,1
SWIV	Storm	89,67

Speedball 2 guadagna il primato in classifica seguito dal primo e dal secondo classificato dello scorso mese. Anche *Swiv* merita un piazzamento tra i primi cinque.

C64

Turrican 2	Rainbow Arts	94
Creatures	Thalamus	90,5
Lotus Esprit T. C.	Gremlin	90
Robocop 2 (cartuccia)	Ocean	87
SWIV	Storm	86,33

Turrican II resiste agli assalti e mantiene la prima posizione nella classifica per C64. Ma *Creatures* non demorde; da notare la posizione di *Robocop 2*. È forse l'inizio della rivoluzione cartucce per il C64?

AMSTRAD CPC

Robocop 2	Ocean	92,84
Impossaball	Players Premier	84
Pick'n'Pile	Ubi Soft	82,5
Dragonbreed	Activision	79,17
Strider 2	US Gold	74,34

Una classifica "forte" questo mese per il CPC, con tre giochi che superano l'80% e *Robocop 2* sopra il 90. Un altro gioco UBI Soft è tra i primi cinque, questo vuol dire cinque titoli diversi in tre mesi nei primi posti per la casa francese.

PC Compatibili

Red Baron	Dynamix/Sierra	95,33
Rise of the Dragon	Dynamix/Sierra	94,34
Links	US Gold	91
Countdown	US Gold	87,5
Stellar 7	Dynamix/Sierra	86,5

Rise of the Dragon aumenta il suo punteggio di quasi sei punti, confermando che la Dynamix è dominatrice incontrastata del settore PC.

ATARI ST

Midwinter 2	Rainbird	95
Gods	Renegade	91,5
Speedball 2	Image Works	91
Team Suzuki	Gremlin	88,5
Car-Vup	Core Design	85,75

Gran voto per *Midwinter 2: Flames of Freedom*. *Gods* e *Speedball 2* (entrambi dei Bitmap Brothers ma di differenti etichette) slittano al secondo e al terzo posto.

SPECTRUM

Total Recall	Ocean	88,25
Back to the Future 3	Image Works	87,5
Llght Corridon	Infogrames	86,67
F16 Combat Pilot	Digital Integration	86
Switchblade	Gremlin	83,5

Stranamente, per lo Spectrum non ci sono titoli budget nei primi cinque, probabilmente c'è una nuova vena creativa nell'aria.

http://speccy.altervista.org/

Il racconto che segue è di un nostro lettore. L'ispirazione gli sarà venuta leggendo K oppure passando qualche notte insonne a tentare di raggiungere il livello 758 di *Eye of the Beholder* oppure tentando di diventare l'asso degli assi o più semplicemente seguendo una non stop condotta da Emilio Fede sulla guerra del golfo. Chi può saperlo. Provate a leggerlo e magari... giocherete meglio

GIOCO DENTRO UN GIOCO

Tutto ciò che siamo o sembriamo non è che un sogno dentro un sogno (Edgar Allan Poe)

Da quante ore era là seduto davanti al computer? Cinque, sei, dieci? Da quanto era passata la mezzanotte? Era state scandita da un pezzo dai rintocchi del pendolo della vicina. Uno, due, tre... li aveva contati... fino a dodici con ansia. Fossero stati di meno! Ma il tempo passava inesorabile. Impietoso per lui, che dimenticò del mondo, viveva la sua realtà virtuale in compagnia dei sogni di qualche programmatore creativo. Sarebbe, venuto il domani, si lo sapeva, sarebbe venuto il mattino ad osservare irriverente il suo volto, le sue occhiaie arrossate. Lo sapeva e lo negava immerso nella sua droga elettronica. Le figurine si muovevano senza posa davanti ai suoi occhi. Quel gioco lo coinvolgeva in modo particolare. Nella veste di un Dio, (buono o malvagio non lo aveva ancora capito) doveva indurre il suo popolo a combattere gli altri, i nemici informa di pixel elettronici. Su uno scenario incantato, dai colori di incredibile bellezza, poteva manovrare le "icone di influsso". Personaggi completamente controllati dal giocatore che influenzavano gli altri personaggi e lo sviluppo del gioco. Le icone di influsso erano tre: "il patriarca", "il generale", "l'artigiano". "Il patriarca" era la guida spirituale del suo popolo. Aveva l'effetto di condurre il popolo là ove l'icona a forma di mitra era collocata dal mouse del giocatore. Se non si possedeva il patriarca, il popolo non si controllava più e le varie figure badavano ai fatti propri. Quando il popolo veniva in contatto con il popolo di Dio ostile (controllato dal computer), avveniva lo scontro. Gli esiti erano decisi dalle icone dei generali. Non tutti i generali erano uguali. Alcuni avevano più sviluppata la capacità di avviare trattative diplomatiche, altri erano più aggressivi, altri più carismatici, altri ancora geni strategici. I vari generali si acquisivano man mano che si andava avanti nel gioco. Più battaglie si vincevano, più territori si conquistavano e più icone di generali con facoltà troppo diverse tra lo potevano rovinare una battaglia sulla carta già vinta. Se si riusciva a vincere una battaglia si poteva decidere se continuare nella campagna bellica o se fermarsi a consolidare la conquista fatta. Nel secondo caso la popolazione metteva su le tende, le icone degli artigiani crescevano di numero e nuove armi venivano inventate e forgiate (al livello in cui il nostro giocatore si trovava era stato appena inventato l'arco, ma il manuale di istruzioni spiegava che l'arma ultima sarebbe stata la bomba H).

"Non tutti i generali erano uguali. Alcuni avevano più sviluppata la capacità di avviare trattative diplomatiche, altri erano più aggressivi, altri più carismatici, altri ancora geni strategici.

La curiosità, il desiderio di sapere quali altre armi sarebbero venute fuori era uno dei motivi per cui non riusciva a staccarsi da quel gioco. Ma ovviamente non era solo quello l'unico motivo per cui quella simulazione lo attirava irresistibilmente. Sentiva che le sue voglie da bambino prendevano irresistibilmente il sopravvento. In quel gioco erano mescolati insieme le battaglie che faceva con i suoi soldatini di plastica con le simulazioni da tavolo cui si dedicava oramai adulto con i suoi amici. Ricordava le interminabili partite a "risiko". Il crepitio dei dadi nei bicchieri di plastica. "Attacco la Jacuzia! Con quanti dadi ti difendi?" "Tre!". "Tron, tron! tron!". "Sei, quattro, tre" "Ne perdi due tu ed uno io"... E così via per interminabili partite in cui la consumata perizia dei giocatori non lasciava spazio ad un vincitore.

La sua breve divagazione fu interrotta dalle precipitazioni nevose sul campo di battaglia. Il gioco aveva anche delle opzioni atmosferiche gestite *random* dal programma. Sullo sfondo del cielo diventato nero scendevano brillanti fiocchi di neve bianchissima. Rimase ancora una volta incantato a fissarla.

La neve scendeva impietosa dal cielo color della pece. Da quanti anni lui ed il suo popolo inseguivano un sogno senza speranza alla mercé di spietati generali, pungolati da sacerdoti senza Dio. Non ricordava un tempo in cui la pace era regnata sulla sua terra. Battaglie senza fine: questo era il suo solo ricordo. Quale era il senso di una vita immolata ad un Dio senza pietà? Quello stesso che, forse, dall'alto si divertiva a guardarli mentre si rivoltavano nel fango misto al sangue dei nemici uccisi. Ma tutto ciò doveva aver pure una fine. Qualcuno doveva dare una risposta alle sue domande. Asiatido, uno dei tanti guerrieri del popolo Murdo, si tormentava in questi dilemmi mentre fervevano i preparativi per la battaglia che da lì a poco avrebbe visto fronteggiarsi i Murdo ed i Koimai nella desolata piana di Tarinduio. Ma questa volta Asiatido non ci stava a vedere morire i suoi amici più cari o morire egli stesso. Stavolta voleva sapere. Voleva sfidare quell'abominio di Dio per il quale vivevano e morivano. E mentre i suoi compagni andavano verso la piana Asiatido si diresse verso l'altura più alta che c'era lì intorno. E prese a scalarla. Più in alto, sempre più in alto tanto che non si potevano sentire, oramai le grida dell'accesa battaglia, che si combatteva in pianura. Arrivato in cima, tra la neve che discendeva fitta gli sembrò di scrutare gli occhi arrossati di un Dio che lo osservava malvagio. Senza paura cercò di guardare fisso in quegli occhi ed urlò: Dio crudele, ti sfido!

"Solo una figurina pareva impazzita. Invece di seguire i suoi compagni ecco dirigersi verso una altura elettronica."

Il giocatore aveva posto le sue icone nei punti strategicamente più opportuni ed i guerrieri si erano posizionati come dovuto. Solo una figurina pareva impazzita. Invece di seguire i suoi compagni ecco dirigersi verso una altura elettronica. Eccola scalare quell'altura. Con il mouse il giocatore cliccò freneticamente sulle freccette che orientavano la mappa sul monitor e la posizionò in maniera tale che l'altura che stava scalando l'ometto fosse proprio al centro. L'ometto arrivò trafelato in cima fissò il giocatore e dall'altoparlante del computer fuoriuscì un grido roco: "Dio crudele, ti sfido!" Il giocatore rimase interdetto: quell'urlo così distinto non si poteva attribuire alle capacità sonora del suo Personal, che fino a quel momento si era limitato a produrre qualche gracchiante *beep, beep*. Consapevole di ciò si alzò dalla sedia e arretrò quasi alla vista di

"Quell'urlo l'aveva udito, udito veramente. Aveva ancora impressa nelle sue orecchie l'intonazione niente affatto metallica ma così umana."

un serpente velenoso. Poi le sue mani corsero frenetiche alla tastiera. E sudando pigiò i tasti *alt-ctrl-canc*. La combinazione *resettò* il computer. La riaccensione ripresentò l'amichevole videata del "Norton Commander". Il giocatore uscì dallo *shell* e spense definitivamente il computer. Quello era successo non poteva avere una spiegazione. Anche se il giocatore razionalmente cercava di credere che quella allucinazione acustica gli era stata causata dalla stanchezza e dal sonno, dentro di sé sapeva che in realtà non era così. Quell'urlo l'aveva udito, udito veramente. Aveva ancora impressa nelle sue orecchie l'intonazione niente affatto metallica ma così umana. Incapace di ragionare su un'accadimento tanto assurdo quanto misterioso il giocatore vi rinunciò e saggiamente andò a dormire.

Ad Asiatido, dopo che ebbe urlato al cielo il suo grido di ribellione, parve che qualcosa nel suo mondo fosse cambiata. La neve non scendeva più dal cielo, ed oltre le spesse nubi un timido sole faceva capolino. Riguadagnò velocemente la pianura, giusto per vedere i suoi compagni fare ritorno sconfitti alle sue case. Quasi tutti i generali erano stati uccisi ma anche dall'altra parte avevano subito perdite di uguale entità. Nessuno sembrava si fosse accorto della sua assenza. Tutto sembrava come prima, ma dentro di sé Asiatido sentiva vibrare una nuova forza, una forza misteriosa che percepiva anche nel mondo tutt'intorno. Il Murdo salì sul tetto di una bassa costruzione e si rivolse ai suoi compagni. Parlò con quei rudi guerrieri coi quali non aveva mai discusso che d'armi e battaglie. Parlò della loro triste sorte, dannati a battersi per un futuro che non sarebbe mai stato loro. E parlò di un mondo diverso, di un mondo di pace. Di un mondo fatto di campi coltivati e di mari pescosi. Di un mondo in cui ci si poteva finalmente fermare a lavorare e riposare. Senza più lottare, lottare e lottare... per nulla. Le parole fluivano lievi dalle labbra di quell'uomo in quel luogo lontano e facilmente trovavano la strade nei semplici cuori dei rudi Murdiani. Quel popolo fu unito da un unico intento e decise. Non più ci sarebbero state battaglie per il popolo Murdo. Sarebbero andati lontani, avrebbero lasciato i generali folli e gli ipocriti sacerdoti a combattere le loro guerre, se era questo ciò che volevano. Sarebbero fuggiti lontani per vivere, finalmente, il proprio destino.

Il giocatore era appena tornato dal lavoro. Il pensiero di ciò che era successo gli rodeva la mente. O lui era effettivamente ammattito o qualcosa di soprannaturale stava succedendo a casa sua. E questo secondo pensiero lo preoccupava ancora più del primo. Non si preoccupò nemmeno di togliersi la giacca e subito accese il computer. Velocemente digitò i comandi per far partire quel gioco. La prima videata chiedeva la password. Guardò in fretta nel manuale delle istruzioni. La digitò ed apparve la schermata con il campo di battaglia in visione prospettica tridimensionale. Tutto era come l'aveva visto decine di volte. Con il mouse *cliccò* sull'icona dei messaggi. Vide che possedeva un solo generale. Questo gli sembrava parecchio strano. Era sicuro di averne almeno quattro quando aveva compiuto l'ultimo salvataggio. Ostinatamente volle fare finta di niente. Con il mouse posizionò le sue icone nel giusto posto per iniziare la battaglia. Nulla. I guerrieri rimanevano ostinatamente al loro posto senza seguire disciplinatamente il loro generale come avevano fatto decine di altre volte. Il patriarca gli doveva garantire l'obbedienza ed era posizionato nel punto giusto. *Cliccò* furiosamente con il mouse su questa icona. Tutto rimaneva come prima. I guerrieri andavano su e giù per il villaggio ignorando gli ordini del povero giocatore. Non ci capiva più un cavolo. Spense malamente il computer e decise di rischiararsi le idee facendo quattro passi.

Il popolo di Murdo non riusciva a fuggire. Avevano sì resistito all'ordine imperioso dei loro sacerdoti di seguire il generale in una nuova battaglia, ma non riuscivano a trovare la forza per andare via, per seguire Asiatido, il loro nuovo capo, verso i territori bucolici che erano adesso nei loro desideri. Era come se una forza magnetica si fosse impossessata di loro. Oscuri presagi attraversavano la loro mente. Temevano che il Dio terribile che avevano sempre venerato li avrebbe duramente puniti. Asiatido avvertì tutto questo (anche in lui c'era un sottile terrore) e decise. Se c'era un dio malvagio che voleva la distruzione del suo popolo lui Asiatido, il Murdo, lo avrebbe ucciso. E, senza più esitare, si diresse verso l'altura dove aveva già una volta spezzato il vergognoso giogo e la ascese. In cima vedeva le nubi. Là dimorava quel Dio. Chiuse gli occhi senza pensare e

"Asiatido si trovava adesso nella casa di Dio."

con un balzo si slanciò verso l'alto, verso la casa di Dio. Armato solo della sua fede e dell'inseparabile machete. L'incredibile avvenne. Asiatido si trovava adesso nella casa del Dio. Era fuoriuscito da un parallelepipido di vetro e di altro materiale che non conosceva. Il Dio non era presente. Asiatido si sedette ad aspettarlo.

Il giocatore era tornato dalla sua passeggiata con animo allegro. Il sole che brillava nel cielo, il tepore di una precoce primavera aveva rilassato il suo animo. Aprì fischiettando la porta del suo appartamento. E... quello che vide lo riempì di terrore. Una figura alta e muscolosa lo stava aspettando seduta sul suo divano. Pensò subito ad un ladro. Ma la lama che vide brillare nella mano destra di quello gli fece subito cambiare idea. Era un machete. Lo ricordava: una delle prime armi che il popolo del suo gioco aveva inventato. Non ebbe il tempo di pensare a null'altro. L'arma gli tranciò di netto il suo collo. Il suo capo rotolò poco distante. Asiatido sorrise: il popolo di Murlo era libero.

In un'altra dimensione il giovane Isaquijta aveva terminato i compiti e poteva finalmente divertirsi col suo HCP. Si diresse verso la grande sala di svago della sontuosa abitazione nella città di Arg. Accese il suo HCP e caricò il gioco di strategia preferito. Si collegò via cavo col computer di un suo coetaneo ed iniziò ad inviare i messaggi. "Riprendiamo il gioco interrotto?" Dall'altra parte giunse l'O.K.. Sull'enorme cilindro che costituiva il monitor dell'HCP apparve lo scenario che lui ed il suo amico avevano costruito con fatica mediante l'editor del gioco. Ben dettagliate apparivano le regioni. Una grande penisola sabbiosa verso ovest ed un territorio montuoso e desertico ad est. Attraverso queste due regioni si incuneava un lungo golfo che giungeva a toccare un territorio più rigoglioso percorso da due fiumi. "Attacco l'Irak!" comunicò uno dei due giocatori. Sul monitor in alto apparve la data che i due isaquijti avevano attribuito a quel gioco: 15 gennaio 1991.

Antonio Tripodi

http://speccy.altervista.org/

Tolkien diventa un Gioco di Ruolo

La copertina di Gioco de "Il Ruolo del Signore degli ANelli" (G*iRSA*).

Il gioco di ruolo ambientato nella fantastica "Terra di Mezzo" creata dalla penna di J.J.R. Tolkien sta per uscire in edizione italiana (quella in Inglese è da anni sul mercato) grazie alla Stratelibri di Milano. Il nostro inviato Giorgio Baratto è andato nella sede della Stratelibri per intervistare chi ne ha curato la realizzazione.

Erano presenti: Silvio Negri Clementi, Direttore Editoriale; Paolo Ventura, Curatore Ufficiale della Collana "GiRSA" (Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli); e Alberto Capietti, Redattore.

K: La Stratelibri è stata una delle prime case editrici italiane, a parte l'Editrice Giochi con D&D, a tradurre e a distribuire a livello nazionale dei Giochi di Ruolo di famose società straniere. Perché avete scelto Il *Richiamo di Cthulhu* e *Il Signore degli Anelli*?
Paolo Venturi: *Cthulhu* è un gioco che è nato agli inizi degli anni '80, quando sul mercato esisteva solo D&D. I giocatori erano abituati all'ambientazione limitata di quel tipo di mondo Fantasy. La novità che *Cthulhu* portò nel mondo dei GdR fu quella di partire da un mondo realmente esistente (o meglio esistito), inserire particolari molto marcati sulla realtà e dare ampio spazio all'investigazione. Per i giocatori di allora fu un vero shock. In seguito D&D si adeguò creando i propri mondi e la propria letteratura. Stessa cosa dicasi per *GiRSA*, il supporto creato dai libri di Tolkien presuppone un mondo i cui personaggi potranno muoversi in maniera più specifica. La Stratelibri punta soprattutto alla qualità dei prodotti, preferiamo dare ai giocatori qualcosa di più della semplice esperienza ludica, qualcosa che arricchisca le loro conoscenze, la loro... "cultura".

K: *Cthulhu* è stato, e continua ad essere un successo, pensate lo sarà anche *GiRSA*?
Silvio Negri: Speriamo di sì, ma devo dire che, pur essendo scettico, i dati in nostro possesso ci dicono che dovrebbe addirittura superarlo.
PV: C'è più attesa per l'uscita di *GiRSA*, Tolkien è conosciuto da molti e da un pubblico più adulto, in più l'ambientazione Fantasy, con cui tanti giocatori hanno cominciato ad avvicinarsi ai GdR, sarà un vantaggio.

K: Quali sono le caratteristiche principali che differenziano *GiRSA* dagli altri Gdr Fantasy?
Alberto Capietti: Il livello di dettaglio di gioco è immenso, molto più curato rispetto ad altri giochi di questo tipo, basti vedere come viene sviluppato il combattimento, non ci sono punti ferita ma una vera e propria "Resistenza Fisica" è possibile perdere un braccio con un solo colpo, oppure slogarsi un polso o ancora perdere momentaneamente la vista, insomma è curato in ogni particolare.

PV: Io credo anche che, visto l'argomento trattato dal gioco, molti lo acquisteranno anche solo per leggerlo.

K: La Entertainment Int. sta realizzando un gioco per computer ispirato a *Space 1889*, che è un GdR. La Stratelibri ha intenzione di tradurre e distribuire anche questo prodotto?
SN: Beh, per iniziare abbiamo realizzato un Boardgame dal titolo "Il Tempio degli Uomini Bestia" che è tratto proprio da *Space 1889.* Ma crediamo che il mercato italiano per il momento non sia ancora pronto per un GdR con ambientazioni di quel tipo.

SP-1
SCHEDA DEL PERSONAGGIO
NOME
RAZZA
PESO
ALTEZZA
CAPELLI
OCCHI
TEMPERAMENTO
SPECIALE
PROFESSIONE
LIVELLO
LISTE DI INCANTESIMI
BONUS
CARATTERISTICHE
PUNTI MAGIA
PUNTI ESPERIENZA
GRADI DI ABILITÀ
BONUS DELLE ABILITÀ
ABILITÀ
Grado | Caratt. | Profess. | Oggetto | Speciale | Speciale | Totale
MOVIMENTO E MANOVRA
ABILITÀ CON LE ARMI
ABILITÀ GENERICHE
ABILITÀ DI SOTTERFUGIO
ABILITÀ MAGICHE
Lettura Rune
Uso Oggetti Magici
BONUS E ABILITÀ VARIE
Armatura
Scudo
Elmo
Bracciale
Schinieri
Leadership e Influenza
Bonus Difensivo
TR contro Veleni
TR contro Malattie
ABILITÀ SECONDARIE

La scheda dei personaggi di *GiRSA*. Nel gioco potrete impersonare anche un orchetto!

K: Cosa pensate dei GdR per computer o delle conversioni al silicio di giochi in scatola?
PV: Premetto che sono un appassionato di GdR su computer, anche se devo ammettere che chiamarli Giochi di Ruolo è improprio, perché le mappe e la trama sono predefinite senza possibilità di interpretare il proprio personaggio. Comunque credo che come i GdR veri è propri si sono evoluti col passare degli anni, la stessa cosa è avvenuta per quelli su computer. E oggi entrambi hanno raggiunto degli ottimi livelli.

K: Quale credete sarà il futuro dei GdR in Italia? Avranno il successo che hanno avuto in Francia, Germania, Inghilterra, ecc?
PV: Il Gioco di Ruolo in Italia ha trovato è troverà un terreno sempre più fertile, in fondo siamo solo agli inizi. Se non ha ancora avuto l'esplosione che merita è solo per la mancanza di moduli per questo o quel gioco che escano con scadenza regolare. I GdR usciti in Italia, fatta eccezione per D&D, sono caduti nel dimenticatoio proprio per la mancanza di moduli che li supportassero. Facendo sapere al pubblico che un gioco è "vivo" e che non vede l'ora di essere giocato, allora quest'hobby crescerà sempre di più. Noi siamo fiduciosi.

L'uscita in commercio di *GiRSA* dovrebbe avvenire nei prossimi giorni, per saperne di più potete telefonare a: Stratelibri, Via Paisiello 4, 20131 Milano Telefono 02/29510317.

LE VOSTRE PAGINE

Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello su una cartolina postale) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure di ruolo. Vi preghiamo, onde evitare "tagli" non desiderati, di fare annunci brevi.

VENDITA

VENDO disk drive per C64 1541 + stampante a margherita Dps 1101 tutto in buono stato L. 480.000 trattabili. Max serietà, astenersi perditempo.
Livio Perticone via C. Amatruda, 13/G - 88074 Crotone (Cz) tel. 0962/29421 ore pasti

VENDO causa passaggio superiore le cartucce Rocky e Tennis Ace per Sega Master System a L. 90.000. Max serietà. Solo zona di Napoli.
Danilo Battista via Cinthia, 21/23 - Napoli tel. 7677188

VENDO console Sega Master System con tre giochi incorporati (Labirint, Safari Hunt e Hang On) + 2 control pad + light phaser (pistola luminosa) + handle controller (manubrio) e manuale dell'uso. Valore commerciale L. 450.000 a L. 225.000. In ottimo stato.
Alessandro tel. 0871/83294

Attenzione, incredibile offerta. VENDO Sega Megadrive versione giapponese + 4 titoli: Strider, Goust'n Gost, Shadow Dancer e Thunderforce III al migliore offerente. Inoltre cerco Nintendo Super Famicom.
Francesco tel. 039/6957091

VENDO/scambio nuovissima software per Amiga.
Christian Ebner c.p. 54 - 39100 Bolzano tel. 0471/282611 dopo le 19

Amiga club VENDE/scambia nuovissima software.
Siegmar Pfeifhofer via Trieste, 20 - 39100 Bolzano tel. 0471/279146 dopo le 19

VENDO due Gameboy, tre mesi di vita + gioco Tetris, cavo connettore e cuffie a L. 115.000 cadauno. Solo ditorni di Novara.
Tel. 0321/74856 dopo le 19

VENDO i seguenti titoli per il Nintendo Gameboy: Super Mario Land, Tennis, Golf. L. 40.000 cadauno trattabili. Solo dintorni di Novara
Tel. 0321/74277

Giochi originali per Pc (Loom, Xenon II, Indy 500, Pga Golf ed altri) in confezione originale su vari formati disco. Vendo basso prezzo o scambio con altri giochi.
Daniele tel. 0185/320481 ore pasti

VENDO console Nintendo (un anno di vita) + 4 giochi (Bubble Bobble, Zelda 2, Castelvania, Simon's Quest) a L. 300.000.
Matteo tel. 02/9639088

VENDO Olivetti M 24 Safari con hard disk da 10 M. byte più monitor a colori (scheda grafica CGA), mouse e joystick.
Marco tel. 0131/43040 ore pasti

VENDO i seguenti programmi originali per Atari a L. 10.000 l'uno: Stunt Car Racer, 3D Pool, Barbarian 2, 1K + Pc Ditto, Captain Blood, Joan of Arc, Voyager, Operation Wolf e Overlander.
Fabio tel. 02/9301506 dopo le 20

VENDO/scambio software originale per Amiga, Ms Dos.
Per informazioni tel. 0331/554229 dalle 12,30 alle 15

VENDO C64 con tre mesi di vita, ultimo modello, completo di registratore, 2 portacassette, duplicatore, giochi a L. 200.000. Vendo anche Sega Master System con 2 control pad, light laser, 12 giochi, comprato a maggio, tutto a L. 350.000.
Antonio tel. 055/572272

VENDO i seguenti giochi per Amiga a prezzo trattabilissimo. Speedball 2, Kick Off Final Whistle, After Burner U.S.A ed altri.
Marco Zicari via Trav. Barone, 2 - 70125 Bari tel. 080/415054

VENDO i seguenti giochi originali per Ms Dos a L. 30.000 cadauno: Ports of Call, F-19, Test Drive 3, Flight of the Intruder, Wall Street, Rocket Ranger ed altri.
Gregory tel. 039/732956

VENDO Pc, per cambio hardware, con mobiletto porta computer e porta video, espansione, 2 drive, schermo a colori, varie utility, un joystick. Un anno di vita, in perfette condizioni, L. 800.000. Max serietà.
Andrea Ratti via Dalmazio Birago S.N.C. - 00012 Guidonia (Roma) tel. 0774/511139 ore pasti

VENDO Pc Amstrad 2086, 640 Kb, 1 drive 3,5, 1 Hd da 32 Mb, scheda grafica VGA, monitor monocromatico, mouse, completo di manuali a L. 1.000.000.
Alessandro Ricciardini via Ampere, 6 - 20900 Pantigliate (Mi) tel. 02/90686876 ore pasti

VENDO C64, monitor a colori, disk driver, joystick, registratore, copritastiera, molti programmi su dischi e cassette (fra cui i giochi originali di Neuromancer, Out Run, Target Renegade, Maniac Mansion, Zak McKracken, S.E.U.CK.) con relativi manuali e istruzioni. Inoltre regalo tutti i numeri di Zzap! dal 21 al 46 il tutto a L. 450.000.
Marco tel. 06/3016877 dopo le 15

VENDO a prezzi stracciati giochi originali per C64 su disco. Alcuni fra i tanti disponibili: Creatures, Kick Off 2, Adidas Tie Break, Black Tiger, Narc, Atomic Robokid, Italy '90 e molti altri arcade, simulazioni e R.p.G. Per ogni acquisto regalo poster e gadgets vari. Max serietà.
Giorgio Milani via C. Bianchi, 26 - 35013 Cittadella (Pd) tel. 049/5972591 ore pasti

VENDO Olivetti Pc1 praticamente nuovo con monitor a colori, mouse, Ms Dos, GWBask e giochi originali a prezzo concordabile.
Piero Montanari via G. Galilei, 20 - 48010 Fusignano (Ra)

VENDO per Sega Megadrive i seguenti giochi in ottimo stato, usati pochissimo: Myster Defender, Forgotten Worlds, Tournament Golf, Thunder Force II a L. 50.000 cadauno.
Giovanni tel. 035/798522 dalle 19,30 alle 21

VENDO linguaggio Ms Dos + GWBask + Turbo Pascal per C64/128 su disco a L. 10.000.
Guido tel. 0363/301766 dopo le 17

VENDO i seguenti giochi per Sega Megadrive al prezzo di L. 60.000: Super Monaco GP e Rambo III. I giochi non sono mai stati usati perché mi sono stati regalati ma posseggo un Sega Master System.
Stefano tel. 0571/591423

VENDO/scambio software per Pc. Alcuni dei miei titoli sono: Kick Off 2, Testdrive 3, Wing Commander, Off Road, Blood Money, Xenon 2, Microprose Soccer ed altri. Da 2.500 a 30.000 l'uno.
Eddy Squizzato via Pelosa, 10 - 35010 Villa del Conte (Pd) tel. 049/5744441 dalle 14 alle 17

VENDO causa passaggio ad altro sistema C64 con adattore telematico reset cartuccia regola testina tastiera registratore numerosi giochi originali tutto funzionante a L. 300.000 trattabili.
Andrea tel. 02/6128349

VENDO causa acquisto computer, console Sega Megadrive versione originale con uscita scart appena 2 mesi di utilizzo + 7 cartucce, tra le migliori, quali Strider, Ken Shiro ed altre. Inoltre vendo Nintendo Gameboy + 4 cartucce. Il tutto a prezzi eccezionali. Sconti per acquisto in blocco.
Francesco tel. 0432/731171 valido solo per le provincie di Udine e di Gorizia

Causa passaggio a sistema superiore VENDO computer Philips Msx2 New Media System, drive interno 3,5, 512 Kram di memoria + software gestionale originale + giochi + 1 joystick + manualistica originale tutto imballato (praticamente nuovo!) L. 400.000 trattabili.
Fabrizio tel. 06/9903908 ore cena

VENDO numeri delle riviste: K, The Games Machine, Zzap!, Guida Video Giochi, in ottimo stato a metà prezzo o da concordare se acquistate in blocco.
Simone tel. 02/342070 dopo le 18

VENDO per Amiga Photon Paint 2 in perfetto stato usato pochissimo, col relativo manuale tutto in italiano a L. 45.000. Inoltre cedo per C64 l'R.p.G., Curse of the Azure Bond a L. 20.000, anch'esso usato pochissimo. Si tratta in entrambi i casi delle confezioni originali.
Vittorio Bighi via Mazzini, 3 - 24036 Ponte San Pietro (Bg) tel. 035/615913 ore serali

VENDO dischi bulk da 3 1/2 in blocco: 100 dischi L. 80.000 + spese di sped.; 250 dischi L. 190.000 + spese di sped.; 500 dischi L. 350.000 + spese di sped. da 1.000 in su L. 650 cad. + spese di sped.
Francesco tel. 0861/412928 ore pasti

VENDESI, affarone, due giochi originali per Pc Ibm e compatibili su dischi da 5 pollici, questi sono Narco Police e Stunt Car Racer, causa errato regalo, poiché posseggo un drive da 3 pollici. Entrambi a L. 50.000.
Catello Di Capua via Annunziatella, 55/B - 80053 C/mare di Stabia (Na) tel. 081/8717482

VENDO causa passaggio ad altro sistema C64 con cartuccia Miky II, disk drive 1541, registratore, stampante

Mps 803, monitor monocromatico, giochi, manuali di istruzioni. Il tutto funzionante e in ottime condizioni a L. 750.000 trattabili.
Alberto tel. 041/615499 ore serali

VENDO C64 + drive 1541 + 2 joystick (SC 125) + dischi giochi originali + tasto reset + cartuccia MK VI + 3 porta dischetti (da 50 dischetti l'uno) + copri tastiera a L. 500.000 assicuro max serietà.
Cristian Vedovelli via Anton Thaler, 5 - 39050 Bolzano tel. 0471/941337

VENDO il gioco per Amiga Gazza II, nuovo mai usato a L. 22.000 trattabili.
Giacomo Colangelo via Sabotino, 12 - 20047 Brugherio (Mi) tel. 039/881073 dalle 15 alle 18

VENDO Pc 286 16 Mh, 1 Mb Ram, 2 seriali, 1 parallela, drive Hd 5 1/4, scheda VGA 800x600 a L. 1.200.000; hard disk 43 Mb 23 ms Seagate a L. 480.000; drive Hd 3 1/2 a L. 150.000; monitor multisync 14" 1024x768 a L. 750.000.
Dante tel. 085/692569

VENDO tutti i numeri di Kappa (1/26) e Games Machine (1/29) possibilmente a collezionista, in blocco a L. 200.000 o singolarmente a L. 4.000. Tutte le riviste sono in perfetto stato. Cambio anche con Lynx, Gameboy oppure con AT-Once Vortex.
Marco Mele via Sicilia, 33 - 84098 Pontegnano (Sa) tel. 089/382305

VENDO C64 new, disk drive 5 1/4, registratore, copiatore, joystick + giochi su disco e cassetta; L. 500.000.
Salvatore tel. 0373/920400

VENDO C64 new + 3 registratori + joystick + cartuccia reset + duplicatore + riviste Zzap! + giochi + istruzioni Basic.
Giampiero tel. 0173/280224

VENDO causa passaggio a sistema superiore, Zx Spectrum + 2 con: registratore incorporato, manuali d'uso, joystick Sinclair, joystick Kempston, giochi con manuali, 10 riviste Zzap!, al pazzo prezzo di L. 200.000. Naturalmente tutto in ottimo stato e in imballo originale. Max serietà.
Michele Corona via Valdapont, 9 - 33080 Vajont (Pn) tel. 0427/72214

VENDO C64 + copritastiera + 2 registratori + joystick + disk drive 1541 + tutti i Geos + poke finder + giochi + più di 100 pagine di trucchi per tutti i giochi del 64 tutto alla modica cifra di L. 500.000.
Sergio De Francesco via del Tintoretto, 88 - 00142 Roma tel. 06/5404222 ore pasti

Causa passaggio a sistema superiore VENDO C64 (alimentatori cavi antenna, manuale in italiano, inclusi) + copritastiera + duplicatore + registratore + giochi su cassetta e due cartucce a L. 300.000 trattabili.
Cristian via Nino Bixio, 19 - 21032 Calolziocorte (Bg) tel. 0341/643196 ore pasti

Causa urgenti bisogno di soldi VENDO A500 quattro mesi di vita + espansione + mouse + 2 joystick + copritastiera e modulatore TV + box 50 dischi + giochi. Prezzo reale L. 4.953.800 vendo tutto al migliore offerente prezzo base L. 1.000.000!!!
Vincenzo Podella c.so Umberto I, 74 - 88070 Rocca di Neto (Cz) tel. 096/80172 lasciate il vostro prefisso e numero e sarete richiamati dopo breve tempo (max 1 giorno)

VENDO C64 New, cartuccia Mk VI, registratore originale, joystick Navigator, corso di apprendimento musicale completo, 7 note bit Jackson, giochi con relative istruzioni in blocco a L. 600.000 o in lotti a prezzi da accordare, vero affare!!! Chi compra il lotto avrà la mia collezione (enorme) di trucchi e mappe!!!
Alessandro Polli via Borgo Ampiano, 16 33090 Valeriano di Pinzano (Pn)

CERCO

CERCO ragazzi/e appassionati di Dungeons and Dragons (expert possibilmente) per passare divertenti domeniche insieme.
Marco tel. 06/6900527 ore serali
Federico tel. 06/6148729 ore serali

Amiga Club Pavese!!! L'unico club only for Amiga CERCA soci.
Davide Mariani via De Gasperi, 58 - 27100 Pavia tel. 0382/579057

CERCO programma PETSPEED64 - Basic Compiler per C64 completo di Rom di protezione.
Alberto Maniero via Giovanni XXIII, 42/2 - 16132 Genova

CERCO numeri usati, possibilmente in buone condizioni, della rivista inglese Dragon Magazine, pagabili fino a L. 1.500 cad. Posseggo già i nn. 162, 163, 164 e 165. Questo annuncio è rivolto in particolar modo agli abitanti di Milano, più facilmente contattabili.
Marco Biella tel. 039/673236

CERCO disperatamente i seguenti giochi per Amiga: Life & Death, Centurion e Leisure Suit Larry III.
Fabrizio Mesiti via Libero Leonardi, 120 - 00173 Roma tel. 06/7219890

Il nuovo club Niello soft CERCA altri soci di tutta Italia, (l'iscrizione è gratuita).
Daniele Della Monaca via Appetito Basso, 50 - 58019 Porto Santo Stefano (Gr) tel. 0564/817585 ore pasti

CERCO per Nes: Tetris o Bubble Bobble o Fighting Golf (uno solo). Solo se con imballo e istruzioni originali e perfettamente funzionante. Compro a L. 35.000.
Stefano tel. 049/5991974

CERCO e scambio giochi per la console portatile Lynx e vorrei fondare il primo Lynx club d'Italia con scambio di informazioni.
Franco tel. 0182/86057

CERCO cartucce per Nintendo Gameboy.
Andrea Milocco v.le XX Settembre, 2 - 33050 Terzo d'Aquileia (Ud) tel. 0731/32632 dalle 15,30 in poi

CERCO disperatamente il gioco Alter Ego per C64 su disco.
Giorgio Milani via C. Bianchi, 26 - 35013 Cittadella (Pd) tel. 049/5972591 ore pasti

CERCO disperatamente i nn. 4, 5, 6 e 7 di Mean Machines. Compro ad un ottimo prezzo.
Francesco tel. 099/330463

Asma Club (Associazione Sfegatati Maniaci Amighisti) CERCA soci in tutta Italia. Vasta biblioteca videogiocosa. Iscrizione gratuita. Telefonare per informazioni.
Stefano tel. 0425/61397

CERCO giochi per console, sega Megadrive.
Maurizio Borgognoni tel. 0861/35113

Amiga Euroclub CERCA nuovi soci, iscrizione gratuita max serietà, per informazioni:
Fabrizio tel. 0545/87325

CERCO disperatamente tutti i cavi di alimentazione e di collegamento per il C64, drive 1541 e monitor commodore. Aiutatemi!
Gianmaria tel. 039/747163 dopo le 20

SCAMBIO

Lo Sarbit club SCAMBIA software per Amiga ed Ms Dos. offre moltissimi titoli con arrivi frequentissimi e la massima serietà. Siamo sicuri che non ve ne pentirete.
Starbit tel. 0825/872564 - 872155

SCAMBIO/vendo le seguenti cartucce per Sega Master System: Golden Axe, Dead Angle, Wanted e World Grand Prix.
Massimo tel. 0437/88126

CONTATTI

A.A.A. volete entrare a far parte di una nascente software house per Amiga, Atari, Pc e C64? se la risposta è si, scrivete a Massimiliano Salustri, fino al 30/06/91 lo trovate presso Caserma Silvestri - 45100 Rovigo, dopo telefonate allo 0863/517885. Siamo interessanti allo sviluppo di avventure grafiche come quelle della Sierra on Line o della Lucasfilm, ma non disdegnamo simulazioni ed arcade. Siccome siamo ancora in fasce per il momento ci vorremmo concentrare su una di queste avventure quindi cerchiamo programmatori, grafici, musicisti e soggettisti che però conoscano le capacità della macchina. Inviatemi un francobollo se possibile.

Cerco aiuto per risolvere il game Terrorpods della Psygnosis.
Stefano Pedon via Don Milani, 22 - 35010 San Pietro in Gu tel. 049/5991974

Cerco CONTATTI per scambio software per Amiga. No lucro e max serietà.
Claudio Nuti via Modigliani, 8 - 57100 Livorno

È nato il nuovo club "Amici del Computer". Cercasi CONTATTI con possessori di A500 e Pc (e compatibili). Siamo in possesso delle principali novità.
Telefonare ai numeri: 0865/909080 e 0865/903315 ore pasti

Cerco CONTATTI con ragazzi/e appassionanti/e come me del gioco di ruolo Dungeons & Dragons. Voglio scambiare pareri ed opinioni. L'annuncio è valido per tutta Italia.
Claudio Antonio Forgione v.le Giulio Cesare, 183 - 00192 Roma

CONTATTATE i tecnodanger Scambiamo programmi per Amiga. Disponiamo di una vasta gamma di giochi e programmi di utilità. Annuncio sempre valido. Scambiamo anche manualistica. Risposta assicurata?
Tecnodanger c.p. 44 - 71018 Vico del Gargano (Fg) tel. 0884/991327 - Giuseppe

Cerco CONTATTI per C64 e Amiga in tutta Italia.
Antonello tel. 0735/83228

Attenzione possessori Amiga! Nasce un nuovo club per Amiga club Schillaci, nessun interesse di lucro e massima serietà. CONTATTATECI per informazioni.
Club Amiga Schillaci via Rotabile Agrigento, 61 - 92028 Naro (Ag) tel. 0922/958215 dopo le 20

Cerco CONTATTI per Amiga.
Gian Maria Ruffini tel. 0525/39473

Amiga club Casale fornitissimi di molti programmi cerca CONTATTI possessori Amiga e 64.
Amiga club Casale via Paleologi, 52 - 15033 Casale Monferrato (Al)

http://speccy.altervista.org/

PREDATOR 2™

...E' TORNATO ED E' IN CITTA' PER UCCIDERE

DISPONIBILE PER:

**AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64/128,
SPECTRUM, AMSTRAD CPC, IBM PC & COMPATIBILI**

LEADER
DISTRIBUZIONE

IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583-3494.

http://speccy.altervista.org/